

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

# USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

ΤΕΥΧΟΣ 9

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΔΡΧ. 400

## ΦΤΙΑΞΤΕ VIDEOCLIPS ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

MODEMS

## ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

MIDI

## SAMPLING Η ΝΕΑ ΜΟΔΑ

MEGA REVIEW

## AWESOME

## ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΠΑΝΩ ΑΠΟ

30 REVIEWS & PREVIEWS

- DICK TRACY • RICK DANGEROUS II • OPERATION STEALTH • HERO QUEST
- OMNI PLAY BASKETBALL • MEAN STREETS • GOLD OF THE AZTECS



Sid Meier's

# RAILROAD TYCOON™



Empire Building  
in the  
Golden Age  
of Railroads.

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

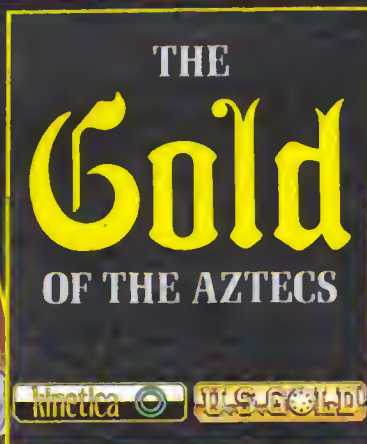


# ΤΩΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ

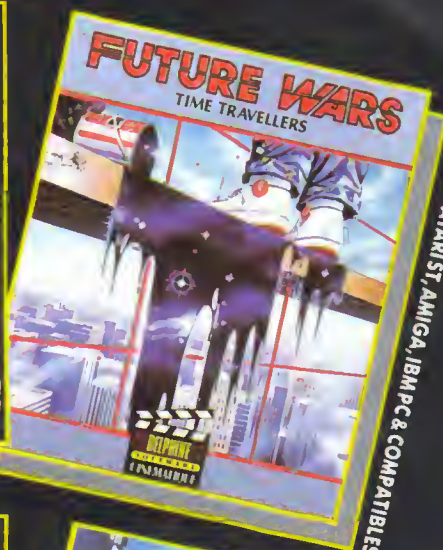
**U.S. GOLD**



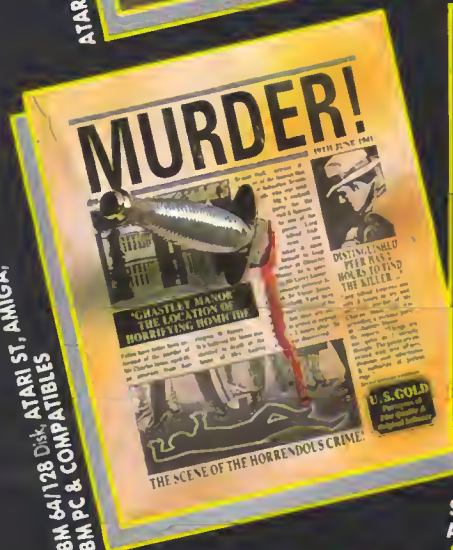
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Cassette & Disk,  
SPECTRUM Cassette, AMSTRAD Cassette & Disk,  
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Cassette & Disk, AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



LAMIA - GREECE  
TEL.: 0231-33390



# ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

## AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"

DISK DRIVE 5.25"

ΜΝΗΜΗ 512 KB

HD 20 MB

TV MODULATOR

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ



**ΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ !**

## PHILIPS P2120

10 MHz, 3.5" DISK DRIVE

102 KEYS, 768 KB RAM

MS DIS 4.0 &

ΟΘΟΝΗ ΕΓΧΡΩΜΗ 11362

**ΜΟΝΟ...**

**185.000**

## ATARI ST

DISK DRIVES 3.5"

DISK DRIVES 5.25"

ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ STE

HD 30 MB, 60 MB

ΟΘΟΝΕΣ ΜΟΝΟΧΡΩΜΕΣ

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

## **ΑΚΟΜΑ**

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

STAR

**ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**

ATARI 2600

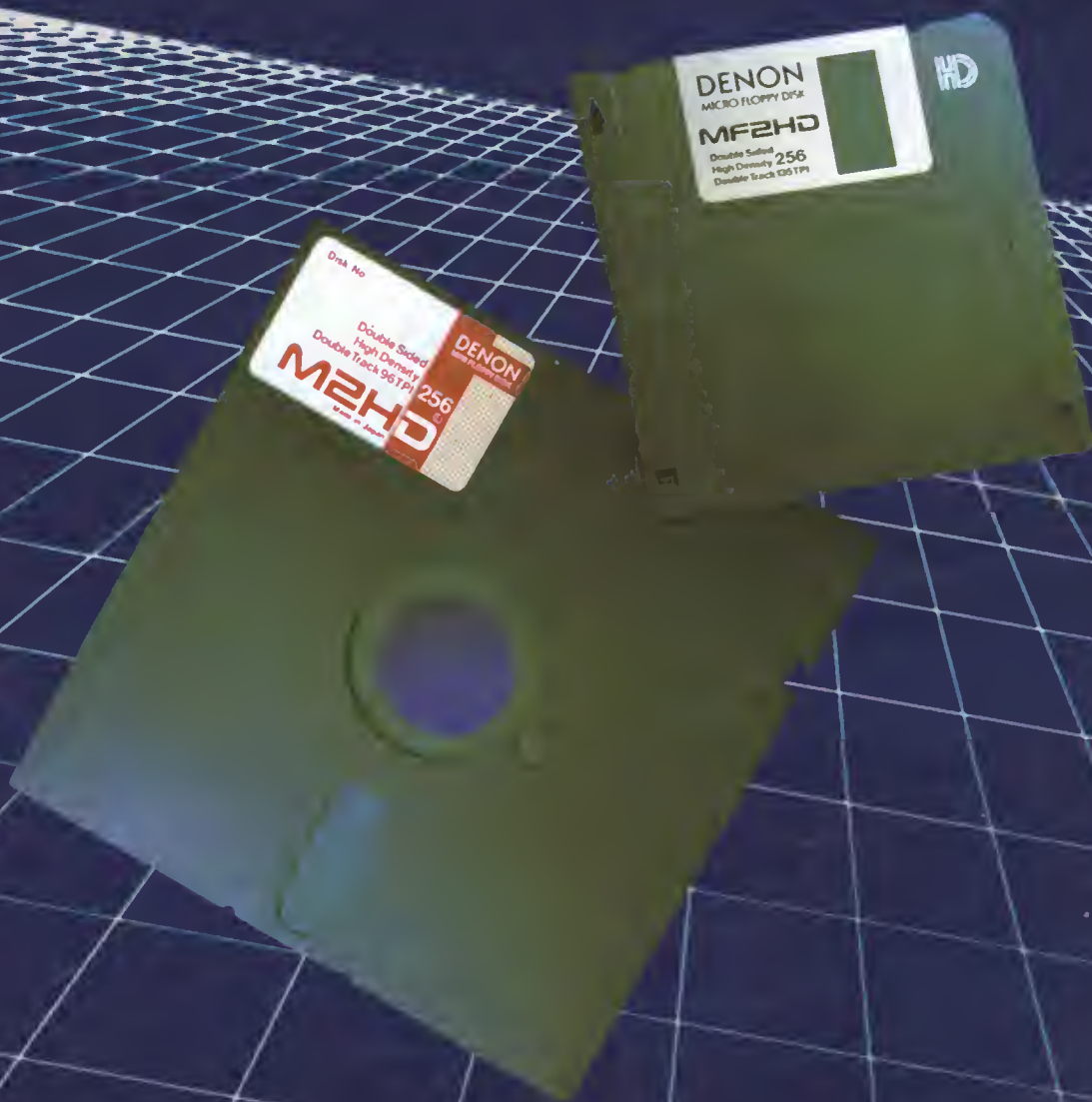
AMSTRAD GX 4000

**ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ  
ΠΛΗΡΩΜΗΣ**



# DENON NOW!

Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



# DENON

ΚΑΣΕΤΕΣ ■ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

COMPACT  
**disc**  
DIGITAL AUDIO

ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
**Cassette Sound A.E.**

ΑΘΗΝΑ:

ΚΗΦΙΣΙΑΣ 10-12 ΜΑΡΟΥΣΙ • ΤΗΛ. 683 20 94

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:

ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 • ΤΗΛ. 283 100



## USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ  
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ

ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΗΛΙΑΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ

ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ

ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ - LAY OUT

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ

ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

D.T.P.

ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ

ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ

Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ

ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ

ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα  
άρθρα τους δεν απελευθύνονται απαραίτητα και θέση  
του περιοδικού.

Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό  
περιέρχεται αυτόματα στη κατοχή του και δεν  
επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

ΕΛΛΑΔΑ: 4400

ΚΥΠΡΟΣ: 5000

# Π Ε Ρ Ι Ε

## 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Σας ομιλεί ο αρχισυντάκτης.

## 10 PREVIEWS

Πάρτε μια πρώτη ιδέα των μελλαντικών Hits.

## 16 POWER ON NEWS

Νέα από την Ελλάδα και όλαν τον κόσμο.

## 22 ST-ΘΕΜΑ: VIRUSES ΜΕΡΟΣ 1

Οι παλυσυζητημένοι ιοί στον ATARI ST.

## 24 STAY COOL

AMIGA users, η δική σας στήλη.

## 26 PC-ΘΕΜΑ: NORTON BACKUP

Ενδιαφέρον άρθρο για τα χρήσιμα πρόγραμμα των PCs.

## 28 AMSTRAD-ΘΕΜΑ: LASER BASIC

Μια περιήγηση στη Laser Basic του Amstrad.

## 30 C64-ΘΕΜΑ: SIMON'S BASIC ΜΕΡΟΣ 1

Τα πρώτα μέρη μιας αναφοράς σ' αυτή τη γλώσσα του C64.

## 32 ARCHI-ΘΕΜΑ: RISC-OS ΜΕΡΟΣ 2

Τα δεύτερα μέρη του πολυσυζητημένου λειτουργικού του Archimedes.

## 36 MEGA REVIEW: AWESOME

Mega Review σε ένα παιχνίδι που αγαπάτε.

## 41 ADVENTURE'S PARADISE

Ενας παράδεισος για όσους αγαπάν την περιπέτεια.

41 ZOMBI

42 HERO QUEST

44 OPERATION STEALTH

## 47 REVIEWS

Εκτεταμένη παρουσίαση πολλών παιχνιδιών, με βαθμολογίες από τους  
συντάκτες.



# X O M E N A

Δείτε και οπαφασίστε παια θα είναι το επόμενο παιχνίδι που θα αγοράσετε.

**47 RICK DANGEROUS 2**

**48 FAERGAIL**

**50 SKATE WARS**

**51 INTERNATIONAL**

**SOCCER CHALLENGE**

**52 OPERATION HARRIER**

**53 OMNI PLAY BASKETBALL**

**55 NITRO**

**58 NIGHT HUNTER**

**60 MEAN STREETS**

**61 GOLD OF THE AZTECS**

## **62** **COMPILATION SECTION**

Παιχνίδια που απέκτησαν φήμη, τώρα σε συλλαγές.

**62 TNT**

**64 WHEELS OF FIRE**

## **66** **SEGA REVIEWS**

Η γνωστή κονσόλα, με δυο από το καλύτερα παιχνίδια της.

**66 SUPER HANG-ON**

**66 RAMBO III**

## **68** **8BIT<->16BIT**

Μεταφάρές παιχνιδιών από υπολαγιστές 8bit σε υπολαγιστές 16bit και αντίστροφα. Πόση επιτυχία έχουν;

**68 MIDWINTER**

**69 SHADOW OF THE BEAST**

**69 M1 TANK PLATOON**

## **70** **TIPS'N'TRICKS**

Κόλπα για το καλύτερα παιχνίδι σας, που πρσφέ-  
ραυν περισσότερη διασκέδαση.

## **74** **ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ**

Γνωρίστε καλά μερικά παιχνίδια στρατηγικής με προβλεπόμενη επιτυχία.

**74 RED STORM RISING**

**76 IT CAME FROM THE DESERT ΜΕΡΟΣ 1**

## **79** **SPELL SHOP**

Μαγικές λύσεις των καλύτερων και πιο αγαπημένων σας adventures.

## **84** **ΦΤΙΑΧΤΕ VIDEO-CLIPS ME THN AMIGA**

Πως θα φτιάξετε τα δικά σας video-clips μόνα  
με τη δική σας Amiga.

## **88** **GAMES ΚΑΙ GX-4000**

Παρουσίαση της νέας κονσόλας της Amstrad.

## **90** **MIDI-SAMPLING**

Αφιέρωμα στα sampling - η νέα μόδα που αργά-  
αργά εξαπλώνεται.

## **92** **MODEMS**

Παρουσίαση μερικών τραπεζών πληροφοριών της Αθήνας.

## **94** **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**

Ποιες είναι οι καλύτερες φωτογραφίες του καλοκαιριού '90;

## **96** **ΚΑΖΑΜΙΑΣ '91**

Ο Leo Kurt προβλέπει το μέλλον. Τι θα γίνει το 1991;

## **100** **ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**

Παρουσίαση του περιεχομένου τριών βιβλίων.  
Δύο του Amstrad και ενός για Fortran 77.

## **102** **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**

Γρόμμάτο σας και απαντήσεις του περιοδικού  
σε θέματα που σας απασχολούν.

## **107** **ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

Ο καινούριος μας διαγωνισμός, με παλλά δώρα.

## **108** **ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ: 31Φ**

Επίκαιρο και ξεκαρδιστικό ευθυμογράφημα που σας δίνει καλές  
και φτηνές ιδέες για τα Χριστουγεννιάτικα δώρα σας



# ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

**A**γαπητοί αναγνώστες γεια σας. Κατ'αρχήν ντάκης του USER. Είμαι αυτός που για χάρη κτες του περιοδικού (και για δική μου ευχαρίστη- κτης, μόνον από βίτσιο).

Μια χρονιά, λοιπόν, αρχίζει και τελειώνει καλά μόνο με ένα USER. Και ο Δεκέμβριος 1990 έχουμε φροντίσει να είναι γεμάτος εκπλήξεις. Είναι ένα τεύχος με πολλά-πολλά καινούρια πράγματα και με πληθώρα άλλων στήλων που θα σας εντυπωσιάσουν.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Ήδη θα καταλάβατε ότι μεγαλώσαμε. Το περιοδικό έχει πια **116 σελίδες**, δηλαδή **16** ολόκληρες σελίδες παραπάνω!!! Μας δίνεται έτσι η ευκαιρία να γράφουμε πολλά περισσότερα, κάτι που ήταν επιβεβλημένο, δεδομένου ότι το μέγεθος του περιοδικού ήταν ανεπαρκές σε σχέση με την ύλη. Βέβαια αυτό το χρω- στάμε σε σας, που με την ανταπόκρισή σας μας οδηγήσατε να προχωρήσουμε σ'αυτή την ενέργεια. Ετσι σας δίνουμε πιο πολύ υλικό για τη δική σας **ΣΩΣΤΗ** και **ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ**. Μέσα σ'αυτές τις σελίδες θα βρείτε πολλά εν- διαφέροντα θέματα.

Η **ΔΥΝΑΜΙΚΗ** καινούρια στήλη μας **"Το Εγχειρίδιο του Καλού... Παίκτη"** φιλοδοξεί να σας βοηθήσει να προχωρήσετε βαθιά μέσα στο νόημα πολλών γνωστών παιχνιδιών στρατηγικής (και όχι μόνο), παρουσιάζοντας εκτενώς το παιχνίδι, για ατελείωτες ώρες ευχαρίστησης, δίνοντάς σας ταυτόχρονα φρεσκάδα που διαρκεί όλη μέρα.

Μια ακόμα καινούρια στήλη είναι η **ΒΙΒΛΙΟ-ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**, μια σειρά χρήσιμων παρουσιάσεων κάποιων βιβλίων για τους υπολογιστές.

Για τα **REVIEWS** και τα **PREVIEWS** τι να σας πω. Απλά ότι το **MEGA REVIEW** είναι το πολύ γνωστό **AWESOME**, ένα παιχνίδι που πρέπει να αποκτήσετε.

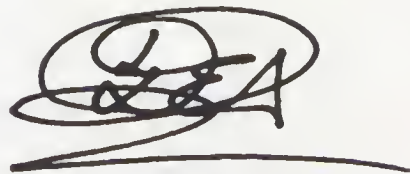
Πέρα απ'αυτά όμως, υπάρχουν τα γνωστά, υπεύθυνα άρθρα για όλους τους αγαπημένους σας υπολογιστές, με θεμα- τολογία που ενδιαφέρει όλους σας, καθώς και ειδήσεις από την ελληνική και διεθνή αγορά των υπολογιστών.

Τέλος, σας συνιστώ να διαβάσετε πρώτα-πρώτα το **ΚΑΥΤΟ, ΕΚΡΗΚΤΙΚΟ** ευθυμογράφημά μας, όπως επίσης και τον **ΦΟΒΕΡΟ** καζαμία του 1991 (καλ-Ομελέττα κι έρχεται).

Ελπίζω μετά απ'αυτά να σας άνοιξε η όρεξη.

Καλές γιορτές και...

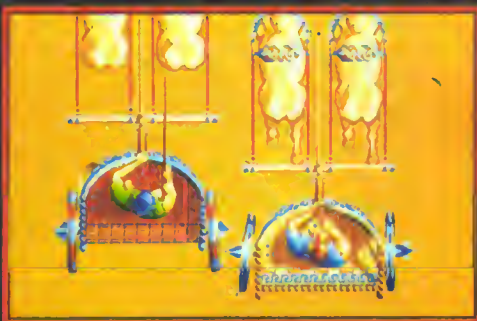
**ΦΙΛΑΚΙΑ**



Δημήτρης Σελάς



# CARTHAGE



## CARTHAGE

Σαν Καχηδώνιος ήρωας, δεν πρέπει μόνο να αποκρούσεις την εισβολή των Ρωμαίων με κάποια στρατηγική, αλλά και να διατηρήσεις τα πολεμοφόδια του στρατού σου που διαρκώς εξαντλούνται, τρέχοντας πάνω στο άρμα σου και να μοιράσεις τα χρήματα που τόσο πολύ χρειάζονται.

Ερεύνησε το νοτιοαφρικανικό τοπίο και προσέγγισε τα στρατευματά σου για να φτιάξεις μια στρατηγική. Αποφάσισε ποιες από τις στρατιές σου χρειάζονται χρηματική ενίσχυση και πιάσε τα ηνία ενός τρισδιάστατου άρματος για να μοιράσεις τα χρήματα.

Στρατηγική και δράση που είναι τόσο καλά συνδυασμένες μεταξύ τους, δίνουν μια αληθινή γεύση από αρχαία ιστορία.

DELTA  
COMPUTERS

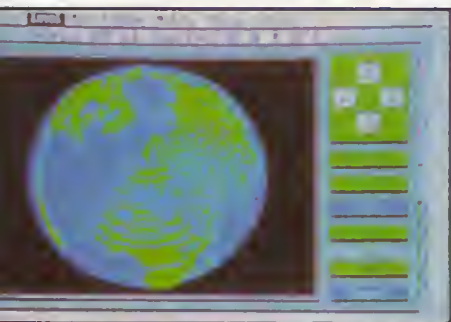
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347





## UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR II NATIONS AT WAR

**Ο**πατε ακαύμε τα όνομα Rainbird μας έρχεται αμέσως στα μυαλά μία και μόνη λέξη, "στρατηγική" και συγκεκριμένα τα UMS. Τώρα όμως κυκλοφορεί τα UMS II και οι φίλοι των παιχνιδιών του είδους πρέπει να είναι κάτι παραπάνω από χαρούμενοι γιατί...



...κάθε παίκτης είχε 60 μάχιμες μονάδες, ενώ στα UMS II κάθε παίκτης μπορεί να έχει μέχρι και 16000 μονάδες! Τώρα επιτρέπεται μέχρι και 127 παίκτες (άνθρωποι ή ελεγχόμενοι από την υπολογιστή) που μπαίνουν να ελέγχουν ταυτόχρονα (;) μέχρι και 525 ομάδες από 32000 ανεξάρτητες μονάδες.

Υπάρχουν αρκετά έτοιμα σενάρια (Ναπολεόντιας πόλεμος, 2ος Παγκόσμιος κτλ) καθώς και ένας editor για να φτιάξετε τα δικά σας. Ένα άλλο χαρακτηριστικό είναι ότι τα δεδομένα από τους κόσμους και τους παλέμους του παιχνιδιού θα είναι συμβατά σε όλους τους τύπους των υπολογιστών. Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga, PC και Mac. Σήμερα το USER, αύριο ακόσμος...

## SUPERBIKE SIMULATOR



**Α**ν τα ονόματα FZR 400, CBR 600, RC30, ZX10, GSX-R 1100 και τα ιερά τέρατα V-MAX δε σας λένε τίποτα, τότε σίγουρα θα περιμένετε, όπως κι εγώ, με παλύ ανυπαμνησία τα νέα racing game της Mindscape.

Θα μαρφέσετε να λάβετε μέρος σε αγώνες σε 12 διάσημες πίστες ανά τον κόσμο, ή να πάτε απλώς μία κόντρα με ένα φίλο σας με τις μηχανές που εσείς θα διαλέξετε.

Τα ενδιαφέροντα είναι ότι τα διαφορετικά μοντέλα ματασκευτών που έχει το παιχνίδι θα ανταποκρίνονται απόλυτα στα χαρακτηριστικά των αληθινών (επιτάχυνση, τελικές, ρεπρίζ, κρατήματα, φρένα κλπ) και επιπλέον στις εκδόσεις για ST και Amiga (που θα είναι τρεις δισκέττες) θα έχει digitized ήχους από τις αληθινές μηχανές, σπινιάρια και άλλα!

Ετσι θα μαρφέσετε επιτέλους να κάνετε τα νεαρά καμικάζι που σναμπάρει τα παπάκια σας, να τρελλαθεί ενώ θα σας ακούει από τα δίπλα διαμέρισμα να κάνετε βόλτες στα δωμάτιά σας με μία V-MAX...

Η κόντρα θα γίνει σε ST, Amiga και PCs.

## PARADROID 90

**Τ**α νέα παιχνίδια της Activision θα σας μεταφέρουν στα μέλλον (αλήθεια γιατί τα παιχνίδια είναι πάντα στα μέλλον ή στα παρελθόν και πατά στο παρόν;) όπου σαν ραμπότ θα πρέπει να μπειτε σε ένα τεράστιο σκάφος και να εξαντλώσετε τα ρομπότ που έχουν τρελλαθεί και σκοτώνουν τους ανθρώπους.



Θα υπάρχουν πέντε σταθμοί για να εξερευνήσετε και τα πεδία δράσης θα μπορεί να καταστραφεί ή να κρυφτείτε στα συντρίμια.

Θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga.

## SNOW STRIKE

**Ε**να από τα νέα παιχνίδια της U.S.Galaxy είναι το Snow Strike και τα σενάρια του θα σας μεταφέρει κάπου στη Νότια Αμερική, στο έτος 1999 και στο πιλατήριο ενός τροποποιημένου F-14.

μώ να πω ότι μάλλον θα είναι shaa'tem up.

Δύο καλά στοιχεία του Snow Strike είναι η ύπαρξη και η δυνατότητα επιλογής συγκυβερνήτη (ελεγχόμενου από το computer) με διαφορετικά χαρακτηριστικά και το ότι δεν φτάνει να ηδηξεί



Υπό τις διαταγές του αμερικάνικου στόλου θα πρέπει να φέρετε σε πέρας δέκα αποστολές εναντίων μεγαλεμπόρων ναρκωτικών.

Το παιχνίδι, αν και μοιάζει για flight simulator, τολ-

με το αλεξίπτωτο για να σωθείς, αλλά πρέπει να το κατευθύνεις και στο σωστό μέρος.

Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga, PCs, CBM-64 C/D, Spectrum C/D και Amstrad C/D.



# MURDER

# GRIME WAVE



**H** U.S.Gold είναι μία εταιρεία που κυκλοφορεί κυρίως arcades και coin'ops conversions. Ετσι δεν μπορούσε πορά να είναι μία ευχάριστη έκπληξη η αναγγελία του Murder, ενός παιχνιδιού που, ον και έχει στοιχεία arcade, βοσίζεται κυρίως στη λύση προβλημάτων και στην οναλυτική σκέψη. Η υπόθεση είναι οπλή. Ποίρνοντας το ρόλο ενός ιδιωτικού dedective, πρέπει να βρείτε τον ηθικό ουτουργό ενός εγκλήματος που έγινε σε μία βίλο.

Το δωμάτιο απεικονίζονται ισομετρικά από γωνία 45 μοιρών και θα βρείτε σε αυτά πολλούς χαρακτήρες για να ονοκρίνετε, υπηρέτριες, μπάτλερ, κοσμικές κυρίες,

συντοξιούχους στροτηγούς κλπ. Φυσικά κάθε χαρακτήρας έχει μια ιδιότερη σχέση με τους άλλους: ζήλιο, μίσος, έρωτο, οικονομικές διαφορές.

Ετσι, σον detective που είστε, πρέπει να ξεμπλέξετε αυτό το κουβάρι και να βρείτε την άκρη. Μπορείτε να πάρετε δοκτυλικά οπτοτυπώματα σε πάνω από 20 διαφορετικά οντικείμενα και χοροκτήρες και να γράψετε τα αποτελέσματα των ονοκρίσεων σε ένα μπλοκάκι που διοστουρώνει πληροφορίες και κοινά στοιχεία ουτόμοτο.

Το παιχνίδι ποίζεται εξ'ολοκλήρου με ποντίκι και μπορείτε να διαλέξετε ένο από το 4 επίπεδο δυσκολίας που υπάρχουν. Θο κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs και C64 disk.

## S.T.UN. RUNNER



**M** αλιστο, άλλο ένο coin'op conversion από την Domark.

Το παιχνίδι είναι της Atari και μπορούμε να πούμε ότι -στο coin'op τουλάχιστον που έχουμε δει- είναι πολύ, πολύ γρήγορο.

Οδηγώντας λοιπόν ένο φαντοστικό όχημα μέσω σε τούνελ του μέλλοντος, πρέπει να οποφύγετε ή να κατστρέψετε, ό,τι βρεθεί μπροστά σας, ενώ συγχρόνως φτάνετε ταχύτητες των 957 mph και πάνω! Φυσικά υπάρχουν το οποροίτητο μπόνους όπλο, οσπίδες, τούρμπο κλπ, καθώς και κρυφές πίστες.

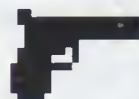
Το γραφικά είναι polygon generated 3D και περιέχουν, ούτε λίγο ούτε πολύ, 380 οντικείμενα, που στις 16μπιτες εκδόσεις περιέχονται όλο.

Θο κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs, Amstrad Cass/Disk, Commodore 64 Cass, Spectrum 48/128.



**A** λλο ένα παιχνί- δι από την U.S. Gold που χρησιμοποιοεί τη νέα της τεχνική για digitized γραφικά και ήχο "Motion Graphics" και "Real Sound" (βλέπε Mean Streets).

Αφού -ως συνήθως- η εγκληματικότητα στο μέλλον έχει φτάσει σε μεγάλα επί-



πεδα και κάποιιοι απήγα- γαν την

κόρη του προέδρου, πρέπει εσείς σαν ειδικά εκπαιδευμένος και εξοπλισμένος πράκτορας να την σώσετε.

Πολύ δράση και βάθος μας υπόσχεται η U.S.Gold, αλλά για περισσότερα αναμείνατε το review.

Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga και PCs - VGA, MCGA, EGA, Tandy (640K, Hard Disk, 8 MHz).

## ATOMIC ROBOKID

**Σ** ε αυτό το νέο παιχνίδι της Activision, που είναι ένα shaat' em up με scrolling οκτώ κατευθύνσεων, θα πρέπει να καθοδηγήσετε ένα ραμποτάκι (τι ρομποτόκι δηλαδή, που είναι σωστό διασημόπλοιο με τα όπλα που



έχει) μέσα από 21 βασικές πίστες και αρκετές κρυμμένες.

Στα δρόμα σας θα συναν-

τήσετε παλαύς εχθρούς, αλλά και παλλά όπλα για να τους αντιμετωπίσετε.

Κάθε τρεις πίστες θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα μεγάλο τέρας και αμέσως μετά ένα ρομπότ ίδιο με εσάς!

Θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats εκτός από PC.



# THE CURSE OF RA



**T**ο RA είναι ένα παιχνίδι της Rainbow Arts που συνδυάζει στρατηγική και puzzles και εξελίσσεται στην αρχαία Αίγυπτο.

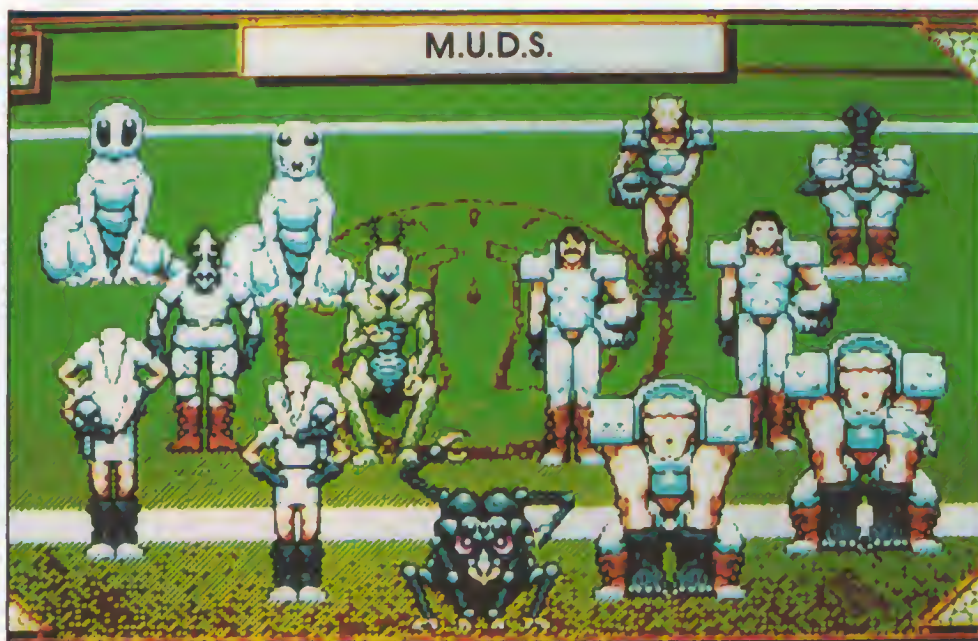
Αφού δεν κάνατε τις απαραίτητες θυσίες στο θεό RA, αυτός νευρίασε και σας μεταμόρφωσε σε... σκαθάρι.

Ετσι θα πρέπει τώρα να περάσετε από πίστρες-λαθύρινθους για να μαζέψετε διάφορα στοιχεία τα οποία θα σας βοηθήσουν να ξαναγίνετε άνθρωπος.

Το παιχνίδι ΔΕΝ είναι shoot'em up και μπορούμε να πούμε ότι έχει περισσότερο σχέση με το Shangai.

Θα υπάρχουν δυο modes, το Logic και το Arcade, περισσότερα από 150 διαφορετικά επίπεδα, editor για να φτιάξετε τις δικές σας πίστρες, password-system, save-game και τα γραφικά θα είναι digitized από πραγματικές αρχαίες αιγυπτιακές εικόνες!

Θα το δούμε σε ST, Amiga και PCs.



## M U D S

**T**α αρχικά M.U.D.S. σημαίνουν Κακός Ασχημας Βρώμικας Αθλητισμός και είναι επίσης ο τίτλος ενός νέου παιχνιδιού που θα κυκλοφορήσει από την Rainbow Arts για ST, Amiga και PCs.

Σε αυτά τα μελλαντικό σπαρ θα πρέπει να καθαδηγήσετε σαν πραπανητής μία ομάδα που αποτελείται από πρώην κατάδικους και να νικήσετε 16 ομάδες από 16 πόλεις τεσσάρων διαφορετικών περιφερειών, με κάθε θυσία.

Τα παιχνίδια παίζονται από δυο ομάδες των πέντε ατόμων, με κάτι ζωντανούς (!) πλαστικούς δίσκους που πρέπει να μπουν σε ένα καλάθι. Υπάρχουν παλλά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, όπως δωραδακίες, ύπαυλα χτυπήματα, τρικλαπαδιές, σταιχήματα κλπ, καθώς και διαφορετικά γήπεδα, όπως ζαύγκλες, βάλται, χιόνια κλπ.

Θα μπαίνουν καλάθια σε ST, Amiga και PCs.

## Hard Drivin' II DRIVE HARDER

**Π**ρασωπικά, όταν κάποιος αναφέρεται σε racing games με αυτοκίνητα, δύο παιχνίδια μου έρχονται στα μυαλά: τα Stunt Car Racer και τα Hard Drivin'. Ετσι η ανακοίνωση της Damark για τη κυκλοφορία του Hard Drivin' II δεν μπαρούσε παρά να είναι ευχάριστη. Ένα γεγονός που

ενιαχύεται από τα ότι, σε αντίθεση με τον πρόγονό του, θα μας δίνει τη δυνατότητα να συνδέσουμε δύο μηχανήματα (PC, ST, Amiga) μέσω της θύρας RS232 και να τρέξουμε εναντίον ενός φίλου μας. Τη δημιουργία του HD II

έχει αναλάβει ο Jurgen Friedrich που έχει φτιάξει τα Cain'ar!!! και σύμφωνα με την Damark θα έχει μεγαλύτερη ταχύτητα, περισσότερα frames τα δευτερόλεπτα και παραπάνω χαρακτηριστικά, όπως ένα Nitro-Injection που θα σας δίνει την ταχύτητα, τέσσερις πίστρες, καθώς και editor για να φτιάξετε τις δικές σας. Τι άλλα θα μπορούσαμε να θέλαμε; Θα απαντήσει σε ST, PCs και Amiga.





# CAPTIVE



**A**ν έχετε τελειώσει τα Dungeon Master πάνω από 30 φορές, τα Chaos Strikes Back πάνω από 10 και ψάχνετε κάτι καινούρια για να σας συγκινήσει, τότε ετοιμαστείτε για τα Captive. Ξεχάστε Xenomorph, Corruption κλπ games του είδους.

Τα Captive είναι ό,τι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής στα χώρο, μαζί

με τα Dungeon Master και "ίσως" καλύτερα.

Παίρνοντας το ρόλο ενός ανθρώπου που καταδικάστηκε -για κάτι που δεν έκανε- σε νάρκωση, ξυπνάτε μετά από 250 χρόνια για να βρεθείτε στα κελιά ενός δαρυφύλακα-φυλακής.

Σε μια γωνιά του κελιού θα βρείτε μία "βαλίτσα" που θα σας επιτρέψει να τηλεκατευθύνετε μία ομάδα από τέσσερα ρομπότ στον έξω κόσμο, που είναι κάπως παράξενος και παλύ, παλύ επικίνδυνος.

Για να ελευθερωθείτε θα πρέπει η ομάδα σας να φέρει σε πέρας διάφορες απασταλές και γρίφους σε πάνω από 60000 επίπεδα με φανταστικά γραφικά και ήχα.

Τα όπλα θα είναι κάτι παραπάνω από παλλά και παλύπλακα και οι εκδόσεις για STE και Amiga θα έχουν stereo surround ήχα.

Θα κυκλοφορήσει από την Mindscape για ST, Amiga και PCs.

# SIMULCRA

**H** Micro Style, μία εταιρεία με δυο πολύ μεγάλες επιτυχίες στο ενεργητικό της, το RVF Honda και το Stunt Car Racer επανέρχεται δριμύτερη με το νέο της εξομοιωτή που ονομάζεται Simulcra. Θα σας μεταφέρει στο μέλλον, όπου ένας πανίσχυρος υπολογιστής που τρέχει έναν εξομοιωτή πολέμου έχει προσβληθεί από ένα virus, με άμεσο αποτέλεσμα να "προβάλλει" στον πραγματικό κόσμο πολεμικά οχήματα που σκορπάνε την καταστροφή. Έτσι εσείς θα πρέπει να μπειτε μέσα στον

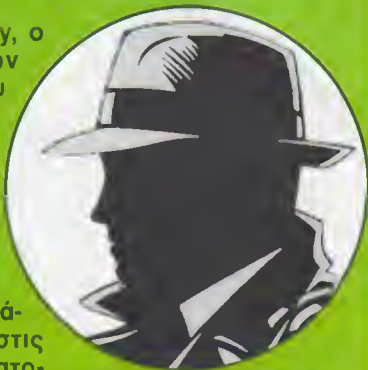


εξομοιωτή και οδηγώντας ένα σκάφος να θρύνετε και να καταστρέψετε τελικά το virus. Το παιχνίδι είναι τρισδιάστατο και τα γραφικά -τα έχει κάνει ο John Cummings που έκανε και του Rainbow Island- θα είναι πιο γρήγορα παρά ποτέ, σύμφωνα με την Micro Style.

Θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga.

# DICK TRACY

**O** Dick Tracy, ο ήρωας των κόμικ που μέχρι σήμερα ήταν περισσότερο γνωστός στους μεγαλύτερους από εμάς, είναι πια αναμεσά μας.



Η ταινία ήδη προβάλεται με επιτυχία στις αίθουσες των κινηματογράφων και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχουν αρχίσει από καιρό το βομβαρδισμό μας με εικόνες του γνωστού ήρωα.

Ο ιδιωτικός dedective με την κίτρινη καμπαρίνα και το ρολόι κοντεύει να μας γίνει έμμονη ιδέα.

Δεν είναι η πρώτη φορά που ένας ήρωας κόμικ γίνεται κινηματογραφική ταινία (θλέπε πρόσφατο παράδειγμα Teenage Mutand Ninja Turtles) και πόσο μάλ-

λαν η μεταφορά μίας ταινίας στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Το ομώνυμο παιχνίδι μας έρχεται από την Titus και την Disney software και ως προς τα χαρακτηριστικά του καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Η υπόθεση θα ακολουθεί μάλλον αυτή της ταινίας και το παιχνίδι θα είναι arcade.

Εμείς απλώς ελπίζουμε μόνο να μην παίζει η Madonna, γιατί...

# NAM 1965-1975

**T**α Nam είναι ένα νέο παιχνίδι της Domark που έχει σαν θέμα τον πόλεμο του Βιετνάμ, με μια διαφορά όμως.

Μη ναμίζετε ότι πρόκειται για άλλα ένα shaa't'em up, όπου πρέπει να σκοτώσετε κόσμο και κασμάκη για να κερδίσετε. Οχι.

Αυτή τη φορά είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, όπου για να κερδίσετε πρέπει να σκοτώσετε κόσμο και κοσμάκη! Το Nam είναι ένας ιστορικός εξομειωτής που πήρε τέσσερα χρόνια για να φτιαχτεί και θα σας δώσει απόλυτα πολιτικό και επιχειρησιακό έλεγχο πάνω στην κατάσταση που μπορεί να διαμορφωθεί σε ένα από τα τέσσερα σενάρια που περιλαμβάνει.

Θα είναι έταιμα στις αρχές του νέου χρόνου και θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs και Macintosh.





# THE SECRET OF MONKEY ISLAND



**Σ**ε εποχές πειρατείας θα μας μεταφέρει το νέο adventure της Lucasfilm Games. Το Secret Of Monkey Island συνδυάζει το χιούμορ του Zack McKracken με το βάθος του Indiana Johnes.

Σας περιμένει ένα άλυτο μυστήριο, μονομαχίες, κλοπές και πολύ εξερεύνηση καθώς θα μπειτε στο ρόλο του Guybrush Threepwood, ενός νέου και φιλόδοξου ανθρώπου, που το όνειρό του είναι να γίνει πειρατής και να αντιγράψει προγράμμ... έσε, συνγνώμη να κουρσέυει πλοία ήθελα να πω.

Για να τα καταφέρει όμως πρέπει να περάσει πρώτα από κάποιες δοκιμασίες.

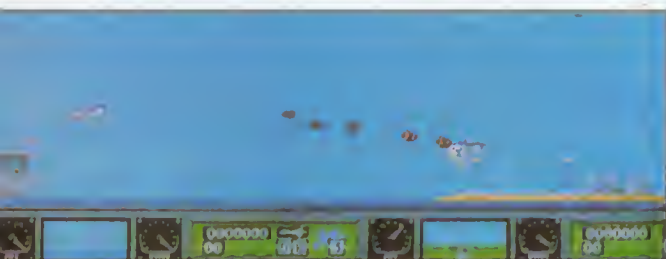
Προς το παρόν θα κυκλοφορήσει σε PCs, ενώ αναμένονται και εκδόσεις για ST και Amiga μέσα στο 1991.



## WINGS OF FURY

**A**ν το όνειρό σας είναι να οδηγήσετε ένα αμερικόνικο αεροπλάνο του Β' Παγκοσμίου παλέμου σε μία απασταλή στον Ειρηνικό, καταρρίπτοντας γιαπωνέζικα Zera, βουλίζοντας πλοία, βομβαρδίζοντας εγκατοστάσεις και να γαζώσετε με τα παλυβόλα σας μικρά κίτρινα ανθρωπάκια που τρέχουν στο έδαφος για να σωθούν, τότε η Domark έχει την λύση για σας. Τα Wings Of Fury θα είναι εδώ σε λίγο, για να σας βάλει στο πιλοτήριο ενός Hellcat. Τα όπλα σας θα περιλαμβάνουν παλυβόλα, βόμβες, ρουκέττες και τορπίλες και η βάση σας θα είναι ένα αεροπλανοφόρο που θα πρέπει να προστατέψετε πόση θυσία.

Τα παιχνίδια από ό,τι είδαμε είναι ένα καθαράαμα shoot'em up, με μικρά γραφικά, αλλά προσεγμένες λεπταμέρειες και ήχο, αρκεί να ακούσετε τις κρουγές που βγάζουν τα ανθρωπάκια όταν τα γαζώνετε!... Θα απογειωθεί σε ST, Amiga, PCs, Commodore 64 Disc και Amstrad Disc /Cass.



## SIM CITY ARCHITECTURE 1,2



**M**ετά τα Simcity που γνώρισε πρωτοφανή επιτυχία, η Infogrammes επανέρχεται με δυο ακόμα Simcity που θα σας μεταφέρουν σε άλλες επαχές... Τα Simcity Architecture 1 έχει τρία σενάρια και θα πρέπει να φραντίσετε για την ευημερία των χωριών σας, σαν:

α)Shogun στην αρχαία Ασία, με αντίπαλους σεισμούς, τυφώνες, κινέζικους δράκους κλπ,

β)Βασιλιάς ή βασίλισσα ενός μεσαιωνικού κάστρου και αντίπαλους δράκους, μάγισσες και άλλες "φυσικές" καταστροφές και

γ)Δήμαρχος και σερίφης στην άγρια δύση, με εχθρούς που μπαρούν να σας σκατώσουν για ένα ζευγάρι μπότες!

Τα Simcity Architecture 2 μοιάζει περισσότερο με τα παλιά και έχει επίσης τρία σενάρια:



α)Δήμαρχος σε μία αμερικάνικη μεγαλούπολη του 21ου αιώνα,

β)Δήμαρχος μίας πρότυπης πόλης στην Ευρώπη του 2155 και

γ)Διοικητής μίας θάσης στη σελήνη με όλα τα προβλήματα, που συνεπάγονται έλλειψη αξιόλογου, εξωγήινα τέρατα, καταιγίδες μετεωριτών, μύκητες και μικρόβια και άλλα παλλά.

Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga, PCs και Macintosh.

## APPRENTICE

**Ε**ξυπνα γραφικά, με αστεία τέρατα και εξαιρετική ζωηρότητα, πολυπλοκότητα και στρατηγικά στοιχεία με puzzles και κρυμμένα δωμάτια, είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το Apprentice σύμφωνα με την Rainbow Arts, αλλά εμείς θα περιμένουμε μέχρι να δούμε το παιχνίδι για να συμφωνήσουμε.

Πρόκειται για ένα platform'n'ladders παιχνίδι με πρωταγωνιστή έναν (έλεος!..) μαθητευόμενο μάγο που βρίσκεται σε έναν κόσμο γεμάτο... κουτιά και μπορεί να τα σπρώξει, να τα τραβήξει, να τα πετάξει, να τα στοιβάσει κλπ.

Τα όπλα σας θα είναι κυρίως... μπαλόνια (!), που όταν τα δέσετε σε κάτι, τότε αυτό θα πετάξει σε ST και Amiga...



# THE BEST GAMES



ΣΥΛΛΟΓΗ  
MICRO CLUB  
OCEAN  
2 GAMES  
ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΟΥ ΕΝΟΣ  
ΓΙΑ AMSTRAD 6128

## ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ

- ✓ ROBOCOP 2
- ✓ PUZZNIC
- ✓ MID NIGHT RESISTANCE
- ✓ NIGHTBREED
- ✓ BATTLE COMMAND
- ✓ NARC



ΠΩΛΗΣΗ  
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ  
**Greek SOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28  
ΤΗΛ. (01) 6443759, 6448503 - FAX (01)-6442412



## ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE (!!!) I

**Π**ρώτη και καλύτερη η Amiga 3000, που βγαίνει σε δύο μοντέλα με τον "πολύ" 68030 νο τρέχει στο 16MHz ή στο 25MHz με συνεπεξεργαστές τους 68881 και 68882 οντίστοιχο. Το λειτουργικό της σύστημα είναι φυσικά το Amiga DOS, αλλά θο μπορεί νο υποστηρίξει οκόμο **MS-DOS**, **OS/2** και το κυριότερο, **Unix!!!** Διοτείθε-ται με μνήμη 2MB που μπο-ρεί νο φτάσει το 18MB οη board, ενώ εξωτερικά μπορεί νο επεκταθεί σε πάνω οπό 1GB!

Το drive είναι 3.5" με χωρη-τικότητα 880KB, μόνο που τώρα μπορεί να γράψει και νο διοβάσει **MS-DOS** και **OS/2 format**. Ο standard σκληρός δίσκος είναι 40MB, ενώ υπάρχει δυνοτότητα γιο σύνδεση οποιουδήποτε SCSI. Οσο γιο την ονάλυση, έχει φτόσει το 1440x480 και το χρώμο είναι 4096 του-τόχρονο στην οθόνη, οπό ισάριθμη παλλέτο. Στο δελ-τίο τύπου που λάβομε οπό την Commodore οπήρχον με-ρικό πολύ ενδιοφέροντο ση-μείο που είχαν συντοχθεί με μορφή διαλόγου και κρίνομε νο ονοδημοσιεύσουμε αυ-τούσιο:

**Ε.** Ποιες οι διοφορές με-τοξύ μιας Amiga 3000 και μιος Amiga 2500/30; Δεν χρησιμοποιούν τον ίδιο επε-ξεργαστή και υποστηρίζουν μνήμη 32 BIT οργάνωσης και οι δύο;

**Α.** Πράγματι το τεχνικά



χοροκτηριστικά τους μοιά-ζουν με την πρώτη ματιά. Παρ'όλ'οιτά, το ότι χρησιμο-ποιούν τον ίδιο επεξεργο-στή και την 32 BIT οργάνω-ση μνήμης είναι η μόνη ομοιόητο. Η Amiga 3000 έχει ένο 32 BIT address/data bus, ο οπόιος της επιτρέπει νο διοκινεί την πληροφορία σε ομόδες των 32 BIT οκόμο και οπό την chip ram (η οπόίο είναι μόνο 16 BIT στη σειρά A2000). Επιπροσθέ-τως, το slots επέκτοσης δέ-χονται τώρα και 32 BIT, κο-θώς και τις πολίες 16 BIT κάρτες. Με τον ενσωματω-μένο de-interlacer σκληρό δί-σκο τύπου SCSI ελεγχόμενο οπό controller όμεσης προ-σπέλοσης στην μνήμη (DMA) και το 32 BIT ROMs, η Amiga 3000 δίνει μεγολύτε-ρη υπολογιστική ισχύ.

**Ε.** Με το μικρότερο μέγε-θος και το λιγότερο slots επέκτοσης δεν θα έχω πρό-βλημο επεκτασιμότητας;

**Α.** Πορόλο που η Amiga 3000 έχει ένο λιγότερο Amiga slot και δύο λιγότερα PC slots, η επεκτασιμότητά της είναι εντυπωσιακή. Στη σειρά Amiga 2000 ήτον οπο-ροίτητη η ύπαρξη ξεχωρι-στών καρτών γιο κάθε περι-φεριακή συσκευή, όπως επε-κτόσεις μνήμης, controllers σκληρών δίσκων και de-interlacers. Εφόσον όλες ου-τές οι κοινές κόρτες έχουν ενσωματωθεί στη βοσική πλακέτα, υπάρχει περισσό-τερος χώρος επέκτοσης οπό πριν.

Η μνήμη γιο πορόδειγμο μπορεί νο φτόσει το 18Mb πάνω στη βοσική πλακέτα.

Το μόνο πράγμα που προγματικό χάνεις είναι η δυνοτότητα νο βάλεις ένο 5 1/4" drive εσωτερικά.

Η Commodore δεν πιστεύ-ει ότι ουτό οποτελεί πρόβλη-μο, οφού όλο το software κυ-κλοφορεί τώρα πια και σε 3.5" δισκέττες.

## M290 S TO "BEST SELLER" THE OLIVETTI ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

**Τ**α personal computer M290 S της OLIVETTI που ενδεχαμέ-νως θα καταρίψει κάθε ρεκόρ πω-λήσεων στην κατηγορία των "οοβα-ρών συστημάτων σε προσιτή τιμή" πρωτοκυκλοφορεί σε λίγες ημέρες και στην ελληνική αγορά ακολου-θώντας την πετυχημένη σειρά PCS/286. Ο νέος αυτός ηλεκτρονι-κός υπολογιστής της OLIVETTI που ξεχωρίζει αμέσως οπό το φίν

εργονομικό του οχεδιασμό, ενω-ματώνει τα πλέον εξελιγμένα χα-ρακτηριστικά που θα απαιτούσε ο οποιοσδήποτε χρήτης οπό ένα επώνυμο ούστημα "286" και μάλι-στα σε μία εξαιρετικό προοεγμένη τιμή. Μεταξύ άλλων, ο M290 S, που διατίθεται με έγχρωμη ή ασπρόμαυ-ρη οθόνη 14", περιλαμβάνει επε-ξεργαστή 80286, 16MHz, zero wait states, μνήμη RAM 1 MB που επε-

κτείνεται έως 5MB οτο mather-board και έως 17MB συνολικό, κάρ-τα γραφικών VGA και δυνοτότητα επιλογής μαγνητικών μέσων απο-θήκευσης οπό έναν κατάλογο που περιλαμβάνει ό,τι πιο εξελιγμένο, όπως: CD-ROM drive, Warm drive, Streaming tape Unit, Flappy drive 5.25" (1.2MB) ή 3.5" (1.44MB) και Hard disk unit 20MB, 40MB και 100 MB.



## TELE TEXT ΣΤΟΝ ST ΣΑΣ

**H** Microtext, μιο ογγλική εταιρεία, πορυσίασε πρόσφοτο ένο ενδιοφέρον περιφερειακό γιο τον Atari ST.

Πρόκειται γιο ένα δέκτη Teletext που μπορεί με το κατάλληλο πρόγραμμα νο σος δώσει τη δυνατότητα

α) να σώσετε σε δισκέτο ή νο τυπώσετε σε εκτυπωτή κάποιες σελίδες που θέλετε,

β) νο το προγραμματίσετε πότε νο κάνει το παραπάνω και

γ) λειτουργίο FastText που μειώνει το χρόνο που περιμένετε γιο νο "πίσσετε" τη συγκεκριμένη σελίδα.

Εκτός όμως από τις παραπάνω βασικές λειτουργίες, το Microtext Teletext

Adaptor μπορεί νο λειτουργήσει και σον tuner, δίνοντάς σος έτσι τη δυνατότητα να δείτε τηλεόραση από το monitor σος.

Επιπροσθέτως, μέχρι στιγμής υπάρχουν τρία προγράμματα που μπορούν νο δεχθούν και νο επεξεργαστούν δεδομένο από το περιφερειακό, από το οποία τα δυο είναι οναλύσεις χρημοτηστηρίου και το ένο spreadsheet.

Το Microtext Teletext Adaptor κοστίζει 169.50£ και γιο περισσότερες πληροφορίες μπορείτε νο οπευθυνθείτε στην Microtext Dept SF, 7 Birdlip Close, Horndean, Hants. PO8 9PW, TEL. 070-5595694, FAX 07055-93988.

## ΗΡΘΕ ΤΟ FAX ΤΗΣ AMSTRAD

**H** AMSTRADHELLAS, αποκλειστική αντιπρόσωπος της Βρετανικής AMSTRAD, κυκλοφόρησε στην ελληνική αγορά τα FAX FX9600T. Πρόκειται γιο μια αλακληρωμένη συσκευή αταματισμού γραφείου, αφαύ συγκεντρώνει άλα τα πλεανεκτήματα των fax της κατηγορίας τας και επιπλέον λειτουργεί σαν εκτυπωτής, φωτοτυπικά μηχάνημα και scanner. Διαθέτει ενσωματωμένο τηλέφωνο, ατάματα τροφοδάτη χαρτιά 20 σελίδων, μνήμη 100 αριθμών, δυνατότητα γιο υψηλής παιάτητας αναπαραγωγές και αθάνη υγρού κρυστάλλας γιο ταν προγραμματισμό τας και τα βαηθητικά μηνύματα. Συνδέεται με ηλεκτρανικά υπαλαγιστή με παράλληλα centronics interface έτσι ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά κειμένων μέσω τας fax απευθείας από ταν υπαλαγιστή χωρίς χρήση χαρτιά. Λειτουργεί σαν φωτοτυπικά μηχάνημα δίνοντας υψηλής παιάτητας αντίγραφα. Λειτουργεί σαν εκτυπωτής πρσσαιώνοντας τρεις τύπους εκτυπωτών, τας EPSON, IBM1, IBM2. Επίσης λειτουργεί σαν scanner με την

προσθήκη ειδικής κόρτας σύνδεσης με ταν ηλεκτρονικά υπαλαγιστή. Τα fax της AMSTRAD διατίθεται στην τιμή των 225.000δρχ. (συν ΦΠΑ), δηλαδή σε τιμή φτηνότερη από ανταγωνιστικά fax με λιγότερα προτερήματα. Γιο περισσότερες πληροφορίες μπαραίτε να απευθυνθείτε στην AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12-104 33 ΑΘΗΝΑ, τηλ.: 5230742-3-4.

## ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE (!!!) III

**T**ελευταία και κάπως παραμελημένο ανακαινώθηκε τα Commodore 64 G.S. Cansale. Πιστεύαμε ότι δε χρειάζεται να παύμε τίποτα γιο τα τεχνικά χαρακτηριστικά τας μηχανήματος, αφού βασίζεται εξ'ολοκλήρου στον C64. Τα πακέτο που θα κυκλοφορήσει στην αγορά θα περιλαμβάνει δύο joysticks και τέσσερα παιχνίδια σε cartridge που θα είναι τα εξής: KLAX (DOMARK), FIENDISH FREDDY (MIND SCAPE), FLIMBO'S QUEST (SYSTEM 3), INTERNATIONAL SOCCER (COMMODORE).

## ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE (!!!) II



**T**ο CDTV Player είναι επιτέλους εδώ! (ή μάλλον θα είναι σε λίγο...). Τε νέα μηχανήματα της Commodore είναι ά,τι τελευταία (ή μάλλον ά,τι πρώτα) υπάρχει στα χώρο των συστημάτων Multimedia ή αλλιώς παλλών μέσων γραφικών-βίντεο-ήχαυ-κειμένου. Τα αρχικά τας σημαίνουν Commodore Dynamic Total Vision αν και με πρώτη ματιά φαίνεται σαν ένα απλό CD, στην πραγματικότητα είναι μία Amiga χωρίς πληκτρολόγιο και disc drive, αλλά με ένα CD που θα παίζει επίσης και δίσκους CD μουσικής και μουσικής με γραφικά CD+G. Όπως καταλαβαίνετε οι δυνατότητες που θα έχει τα CDTV σταν διαχειρισμό ήχαυ και γραφικών θα είναι κάτι παραπάνω από φοβερές, αφού η χωρητικότητά τας CD είναι μάλις 550 MB!!! (έλεος...). Όσα γιο το software, όχι μάλις υπάρχουν ενθαρρυντικά δείγματα, αλλά οι εταιρείες Virgin records, Lucasfilms, η Cinemaware καθώς και άλλες εταιρείες αναμένεται να εκδώσουν πάνω από 100 εφαρμογές γιο τα CDTV έως τα τέλας τας χρόναι. Φυσικά τα CDTV είναι πλήρως επεκτάσιμα και μπαραί να γίνι ένας υπερπλήρης πρσσωπικός υπαλαγιστής απλά με την προσθήκη πληκτρολόγιο, floppy disk drive και σκληρού δίσκου. Επιπλέον είναι ήδη έτασμα ένα περιφερειακό που θα επιτρέπει στην Amiga να συνδεθεί με ένα καινά CD. Η αναμενόμενη τιμή τας είναι κάτω από 1200\$ και οι δίσκοι τας θα κοστίζουν από 25\$ μέχρι 60\$.



# THOMAS

# TS

SOLOMOY 30 ATHENS

-----  
TEL./FAX. (01) 36.15.362

# SOFT

**AMIGA 500/2000**

**ATARI ST/STE**

**STAR LC 10/15/20/200**

**MONITOR 1084 sp**

**PHILIPS 8833ii**

**MINI GENLOOK**

**DIGI VIEW GOLD 4.0**

**HANDY SCANNER (400 dpi)**

**MEMORY EXP. 512K/1M/2M**

**HARD DISK C-590 (20MB)**

**AMOS CREATOR BASIC**

**DISNEY ANIMATION STUDIO**

AMIGA 500 + 1084 MONITOR 1 MEGABYTE .....	225.000
DRIVE AMIGA .....	25.000
DRIVE ATARI .....	25.000
5 1/4 DISK DRIVE AMIGA .....	35.000
5 1/4 DISK DRIVE ATARI .....	35.000
VIDI AMIGA .....	65.000
VIDI ATARI .....	65.000



**Μ**ετά την επιτυχημένη πορεία με τους υπολογιστές HYUNDAI (πρώτος DEALER στην Ευρώπη) η BABEL Η/Υ ΑΕΕ οντιπροσωπεύοντας κοτ'οποκλειστικότητα στην χώρο μας και τους υπολογιστές GOLDSTAR, φιλοδοξεί να κερδίσει ένο ακόμη μεγάλο κομμάτι της οποιητικής Ελληνικής αγοράς. Εγγύηση για την επίτευξη των στόχων αυτών αποτελούν η ποιότητα κοτοσκευής των προϊόντων GOLDSTAR σε συνδυασμό με τις εκπληκτικές τιμές και την υποστήριξη του service της BABEL Η/Υ ΑΕΕ.

Η μεγάλη οικογένεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών GOLDSTAR περιλαμβάνει το μοντέλο: GS 100 (PC XT 8088-1 10MHz), GS 6601 (PC XT NEC V40 8MHz), GS 217 (PC AT 80286 12.5MHz), GS 210 (PC 80286 12.5 MHz), GS 230 (PC AT 80286 16MHz), GS 317 (PC AT 80386sx 16MHz), GS 310 (PC AT 80386sx 16MHz), GS 300 (PS/2 IBM 55sx, 80386sx 16MHz), GS 320 (PC AT 80386 20MHz), GS 347 (PC AT 80386 25MHz), GS 500 LT-1 LAPTOP (PC AT 80286 12.5MHz, 40MB HD, EGA

PLASMA), GS 1210A μονόχρωμη οθόνη (12" TTL), GS 1401 A/W μονόχρωμη οθόνη (14" FST TTL), GS 1403 plus μονόχρωμη οθόνη (14" FST VGA), GS 1405 plus μονόχρωμη οθόνη (14" FST VGA), GS 1420 plus έγχρωμη οθόνη (14" EGA), GS 1423 plus έγχρωμη οθόνη (14" VGA CV 430/051), GS 1425 plus έγχρωμη οθόνη (14" VGA CV 430/039), GS 1430 plus έγχρωμη οθόνη (14" VGA 430/031), GS 1455 plus έγχρωμη οθόνη (14" Super VGA), GS 1460 plus έγχρωμη οθόνη (14" IBM 8514/A), GS 1610 plus έγχρωμη οθόνη (16" VGA 1024x768). Η μεγάλη αυτή σειρά συμπληρώνεται από εκτυπωτές και modems. Μετοξύ άλλων κυκλοφορεί ένας Dot matrix καθώς και μιο μεγάλη σειρά από modems σε τοχύτητες από 1200 έως 9600 bps. Σε λίγο κοιρό η μεγάλη αυτή οικογένεια θα εμπλουτισθεί με δύο Η/Υ 80386/33MHz και 80486 Tower. Για περισσότερες πληροφορίες οπευθύνεστε στη BABEL Η/Υ ΑΕΕ, Ερμού 122 ΑΘΗΝΑ TK 10555 τηλ. 01-3251861, Στουρνάρο 47 ΑΘΗΝΑ TK 10682 τηλ. 01-3616690, 3602043, FAX 3607142, Ποτησίων 40 ΑΘΗΝΑ TK 10682 τηλ. 01-3605301, Συγγρού 224 ΑΘΗΝΑ TK 17672 τηλ. 01-9563576, Ν. Εγνατίο 168 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ TK 54638 τηλ. 031-840891.

## ΝΕΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ATARI (;;;)

**Η** λέξη Atari, κόποτε (ακόμα και σήμερα) ήταν συνώνυμο της παιχνοδομηχανής.

Το θρυλικό 2600 άφησε εποχή με τα "τούθλινα" γραφικά του και τον "μπιμπάτο" ήχο του.

Από τότε όμως, η Atari δεν προχώρησε σε αυτόν το τομέα, εκτός από μία επανέκδοση του 2600 που είχε απλώς ένο πιο κομφό κουτί και τελευταία την δημιουργία του Lynx που έκανε αίσθηση σαν έγχρωμη φορητή παιχνιδομηχανή.

Με κονσόλες όμως στην αγορά, όπως η Sega, το PC- Engine, τη Nintendo, το Neo Geo και άλλες, το 2600 όπως καταλαβαίνετε δεν έχει καμίο ελπίδα συναγωνισμού και το μόνο όπλο που είχε, η χαμηλή τιμή του, το έχασε και αυτό όταν όρχισαν να κυκλοφορούν στην αγορά φτηνότερες ταϊθανέζικες μπίμους.

Έτσι μετά το Lynx ετοιμάζεται το Panther, μία κονσόλα που θα βασίζεται φυσικά σε cartridge, αλλά δεν αποκλείεται και η ύπαρξη drive 3.5".

Προς το παρόν τίποτα δεν είναι σίγουρο, αλλά το Panther μάλλον θα έχει έναν 68000 στα 12MHz, και 4096 χρώματα στην οθόνη από παλλέτα 16 εκ. χρωμάτων και τετρακόναλο στερεοφωνικό τσιπάκι ήχου!!!

Η τιμή της υπολογίζεται γύρω στις 200\$ και των παιχνιδιών γύρω στις 20\$.

Φήμες όμως ακούγονται και για ακόμα ένα νέο μοντέλο με την κωδική ονομασία Jaguar.

Το μόνο που ξέρουμε είναι ότι θα είναι κότι ανάμεσα σε STE και TT, θα παρουσιαστεί την όνοιξη του 91 και θα κοστίζει γύρω στις 750\$.

Αναμένουμε αποκαλύψεις. Atari είναι αυτή.

## ΠΟΡΤΟΓΑΛΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΧΑΘΗΚΑΝ ΣΕ ΕΠΙΔΡΟΜΗ ΚΥΒΕΡΝΗΤΙΚΩΝ ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΩΝ

Πολεμικό ανακοινωθέν της 19/11/1990:

**Μ**ία οειρά από επιδρομές σε μαγαζιά έλαβε μέρος στην Πορτογαλία με σκοπό να περιοριστεί κάπως το οοβορό πρόβλημα πειρατείας software που υπάρχει εκεί πέρα.



Τόσο μεγάλη είναι εκεί η πειρατεία ώστε είναι ανεμιγμένα στο πρόβλημα και πολλά μεγάλα καταστήματα του χώρου (ο κόσμος τό'χει τούμπανο...).

Σε πρώτη φάση έγιναν έφοδοι σε δέκα κοτοστήματα στο νότιο της χώρας όπου βρέθηκαν και κατασχέθηκαν χιλιάδες πειρατικές κόπιες προγραμμάτων.

Οι αρχές είναι σίγουρες ότι ένας μεγάλος αριθμός ιδιοκτητών θα δικαστεί και καταδικαστεί με ουοτηρές ποινές, ενώ προγραμματίστηκαν ακόμα επιδρομές στο Πόρτο και τη Λισαβώνα.

Ενας σημαντικός παράγοντος των επιχειρήσεων, που θέλησε να παραμείνει ανώνυμος, δήλωσε χαρακτηριστικά "ότι όλες αυτές οι κινήσεις θα έχουν σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία μιάς εντελώς νέας αγοράς που θα είναι ανοιχτή για τον καθένα".

Εμείς το μόνο που έχουμε να προσθέσουμε είναι ότι ανεπιβεβαίωτες φήμες που ακούγονται τελευταία στον ελληνικό χώρο μιλάνε για κάποια αντίστοιχη επιχείρηση πριν ή μέσα στις γιορτές. Λέτε να έχουμε κανένα ΜΠΑΜ;...

## ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ

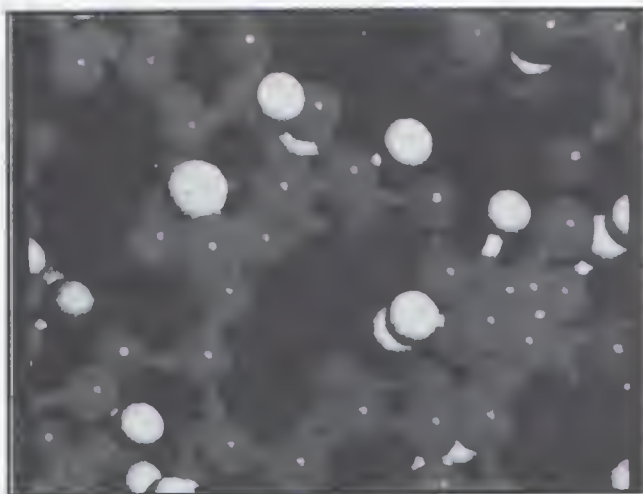


**Α**ν κοιτάξετε το ποντίκι που κυκλοφορούν στην αγορά θα διοπιστώσετε ότι λίγο πολύ όλο είναι ίδιο. Το ίδιο τετραγωνισμένο σχήμο με ελαφρές ίσως κομπύλες και δύο ή τρία πονομοιότυπα κουμπιά. Μίο τοϊβονέζικη όμως εταιρεία, η ICA Technology έβγαλε ένα ποντίκι που είναι όχι μόνο όμορφο αλλά και πολύ εργονομικό.

Ονομάζεται Aero Mouse και η καινοτομία του είναι ότι στο πάνω μέρος του έχει μίο "σφοίρο" όπου βρίσκονται το τρίο κουμπιά. Επίσης στο αριστερά βρίσκεται ένας διακόπτης που φτάνεται εύκολο με τον οντίχειρο και ρυθμίζει την ανάλυση που φτάνει από 40dpi μέχρι το 1000dpi. Το Aero Mouse είναι πλήρως συμβατό με το Microsoft Mouse και το Mouse Systems Mouse και βγαίνει σε τρεις εκδόσεις, που η μόνη τους διαφορά είναι το πακέτο και το προγράμμο υποστήριξης, με τιμές από 15\$ μέχρι 25\$. Μπορείτε να επικοινωνήσετε στην ICA Technology Inc. No. 1 Lane 86 Hsin Ming Rd, Nei-Hu, Taipei, Taiwan, R.O.C.

## ΕΝΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ

**Τ**ο Protein Visualizer είναι ένα εξειδικευμένο πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τρισδιάστατες απεικονήσεις πολύπλοκων πρωτεϊνικών δομών, να τις περιστρέψετε, να κάνετε zoom, να τις χωρήσετε και ό,τι άλλο



μπορείτε να φανταστείτε γύρω από δομές μορίων και ατόμων (μέχρι 5000 στην οθόνη!!!). Το Protein Visualizer οποιεί έναν 286 με VGA και 640K. Η τιμή του είναι 495\$ και για περισσότερες πληροφορίες... Synthetic Genetics, 10455 Roselle St. San Diego, CA 92121 (619) 587-0320.



## OPTICAL CARD ΓΙΑ AT

**Ν**έα δημιουργία της Canon στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών ονομάζεται Optical Card και είναι από μόνη της μία μικρή επανάσταση. Πρόκειται για μία μικρή σε μέγεθος κάρτα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από το RW-10 laser drive της ίδιας εταιρείας. Η κάρτα έχει χωρητικότητα 2MB, δεν επηρεάζεται από ηλεκ-

τρομαγνητικά πεδία και τα δεδομένα μπορούν να προστεθούν, αλλά όχι να σβηστούν (;;!!). Οσο για την ταχύτητα... Για περισσότερες πληροφορίες όμως, μπορείτε να απευθυνθείτε στην Canon.

## ΓΙΑ ΑΓΡΑΜΜΑΤΑ PCs

**Ο**ι OCR είναι μία ειδική κατηγορία software που σε συνεργασία με έναν scanner, μπορεί να δώσει στον υπαλαγιστή σας τη δυνατότητα να διαβάσει κυριαλεκτικά, κείμενο από κοινά βιβλία, περιοδικά γράμματα κλπ. Ο SX-

Optical Character Reader της dte μπορεί να αναγνωρίσει όχι μόνο αγγλικά αλλά και ξένες γλώσσες, να απαφεύγει σκόνες, άσχετες γραμμές, σχέδια και γραφικά και μέσω ενός ειδικού προγράμματος να "μάθει" να διαβάζει τα πάντα.

Υποστηρίζει μία πληθώρα scanners της αγοράς και απαιτεί ένα AT με 640K και 2MB ελεύθερα στον ακληρό δίσκο. Κοστίζει 395\$ και είναι προϊόν της Desktop Technology Corporation 986 mangrove, suite b sunnyvale CA.



## MODEM ME ΜΝΗΜΗ ΕΛΕΦΑΝΤΑ!

**Τ**ο Visionary 2400 XT είναι ένα modem που έχει μία μικρή διαφορά από τα άλλα.

Εκτός από τα χαρακτηριστικά του, που είναι πάνω κάτω ίδια με αυτά ενός κοινού modem στα 2400, μπορεί να λάβει και να στείλει μηνύματα ακόμα και αν ο υπολογιστής είναι κλειστός!!

Φυσικά έχει και μία θύρα εκτυπωτή για να τυπώσετε τα τυχόν μηνύματα που θα λάβετε!!!

Όλα αυτά τα καταφέρνει με τη βοήθεια ενός 8085 και αρκετής μνήμης.

Συγκεκριμένα θγαίνει σε τρία μοντέλα που έχουν 8Kb, 256Kb ή 1Mb και τιμές 495\$,



Συγγνώμη αλλά δεν βρήκαμε φωτογραφία ελέφαντα

595\$ και 745\$ αντίστοιχα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Visionary Electronics Inc. 141 Parker Ave. San Francisco CA 94118, (415) 751-8811.



## ΕΝΑ JOYSTICK ΜΕ ΔΙΑΧΑΣΜΕΝΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ

**Τ**ο εικονιζόμενο περιφερειακό, αν και με μια πρώτη ματιά μοιάζει μόνο με joystick, στην πραγματικότητα είναι και ποντίκι! Ονομάζεται Gravis Mousestick και είναι σίγουρα κάτι παράξενο. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία

όμως, το Mousestick είναι ιδανικό για σχεδιασμό και animation, καθώς απλουστεύει και επιταχύνει την εργασία, αλλά και για τις πολύ λεπτομερείς εργασίες που χρειάζονται σε ένα CAD.

## ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

# Data Gate

COMPUTERS

**ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ  
ΛΟΓΙΑ....  
ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ  
ΣΥΓΚΡΙΣΗ**

ATARI

Commodore

AMSTRAD

Schneider

Tulap

HYUNDAI

stair

CITIZEN

D.T.P  
ca/amus

Υπεύθυνος : ΓΚΙΖΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ : 80.88.619

# Ο Δ Η Γ Ο Σ VIRUS Μ Ε Ρ Ο Σ Ι



**VIRUS  
AGLAIA**



**VIRUS  
ANTILUFUS**

**Τ**α virus σαν αντικείμενα είναι μία πανεμένη ιστορία, που έχει οδηγήσει παλαυούς χρήστες ανά την επικράτεια σε ψυχολογικές καταστάσεις που ποικίλουν από αυτή του Mel Gibson στο Φανικό Όπλο, μέχρι αυτή της Βάρθας Μούρτση στα "Αμάρτησο Για Ταν ST Mau". Αν είσαστε νέοι ST users ίσως να ναμίζετε ότι το πρόβλημα "virus" απασχολεί μόνο τους PC users και ότι στan ST μας "δεν γίνανται οτά τó πράγματο". Και όμως υπάρχουν, ζουν ανάμεσά μας, έχουν τρυπώσει στις δισκέττες όσων δεν προσέχουν, περιμέναν υπομονετικά στη μνήμη του υπαλογιστή μος, μπορούν να επιδιώσουν ακόμα και μετά από ένα θερμοπυρινικοβιοδολαγικάχημικό reset και είναι έτοιμα να κατοστρέψουν τα περιεχόμενα της δισκέττας σας (κατά προτίμηση αυτές με το Kick Off ή το Dungeon Master...), να γράψουν τραγούδια της Madana (γιαχ!) στan σκληρό σας δίσκο και νο σας καταντήσαν ψυχικά ράκη. **ΠΑΝΙΚΟΣ!!!** Ψυχραιμίστε(!;) όμως, τα USER είναι εδώ για να σας δώσει μαθήματα επιβίωσης. Πρώτο μέρας λαιπόν ταν άρθρου και εφαρμαγή του ρηταύ "Μαθε τον εχθρό σου", (προσωπικά έχω μόθει όλες τις συνήθειες ταν νέου αρχισυντάκτη, χε, χε!!). Αρχή της λίστος των εχθρών λαιπόν, με τα Boat Viruses που μπορούν να γραφτούν στan boot sector της δισκέττας σας και μπαρούν να αναπαρ-  
χθούν με ρυθμό Gremlins μέσα σε μπανιέρα με νερό. (Μα τι λέω;)

## **VIRUS #1**

Όνομα: Signum/BPL Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
22 Νοεμβρίου 1987

Όνομα: Klaus Seligmann  
Συμπτώματα: Αντιγράφει ταν εαυτά ταν σε άλλες δισκέττες. Κοιτάζει για ένα συγκεκριμένα κωδικό και αν ταν βρει, τότε εκτελεί ταν πρόγραμμα που βρίσκεται στan boot sector της δισκέττας. Μέχρι στιγμής όμως δεν έχει παρατηρηθεί κάτ τέτοιο (!).

Σημειώσεις: Είναι ο πιο διαδεδομένος ίός ταν ST. Υπολογίζεται ότι σε όλα ταν κό-  
σμα υπάρχουν γύρω στις 1.500.000 "άρ-  
ρωστες" δισκέττες!

## **VIRUS #2**

Όνομα: Mad Virus/Fun Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
26 Μαρτίου 1988

Όνομα: Eerk Hofmeister  
Συμπτώματα: Αντιγράφει ταν εαυτά ταν σε άλλες δισκέττες. Αφού αντιγραφεί πέντε φορές, μετά αρχίζει να παίζει με ταν video RAM, αλλόζοντας ταν οθόνη, ή παίζει με ταν τσιπάκι ήχου.

Σημειώσεις: Ένα αρκετά διασκεδαστικό virus, που είναι περισσότερο ενοχλητικό παρά καταστροφικό.

## **VIRUS #3**

Όνομα: Mutant Signum/BPL virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
Καλοκαίρι ταν 1988

Όνομα: Anton Raves  
Συμπτώματα: Καθιστά τη δισκέττα μη αναγνώσιμη, καταστρέφοντας ταν Bias Parameter Block.

## **VIRUS #4**

Όνομα: ACA Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
29 Ιουνίου 1988

Όνομα: Little Joe  
Συμπτώματα: Αντιγράφει ταν εαυτά ταν σε άλλες δισκέττες. Όταν αυτό γίνει δέκα φορές, καταστρέφει ταν track 0, όπου βρίσκεται ταν BPB και τα FAT. Προέρχεται από ταν ACA (ένα group από ταν Σουν-  
δία - πανόθεμό ταν).

## **VIRUS #5**

Όνομα: Freeze Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
12 Ιουλίου 1988

Όνομα: Carsten Frischkorn  
Συμπτώματα: Αντιγράφει ταν εαυτά ταν σε άλλες δισκέττες. Μόλις γίνει πρόσβα-  
ση στan sector 11 της δισκέττας (που βρίσκεται ταν directory) ενεργοποιείται

και αρχίζει να κάνει τη λειτουργία ταν συστήματος όλα και για αργή, μέχρι που σταματάει τελείως.

## **VIRUS #6**

Όνομα: Screen Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
12 Ιουλίου 1988

Όνομα: Carsten Frischkorn  
Συμπτώματα: Αντιγράφει ταν εαυτά ταν σε άλλες δισκέττες, αλλά όχι σε αυτές που έχουν executable boot code. Μετά από ταν ορισμένα χράνα μαυρίζει ταν οθόνη.

Σημειώσεις: Δουλεύει μόνο σε 02.06.1986 ROMs German (pre-blitter TOS).

## **VIRUS #7**

Όνομα: CT Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης:  
Καλοκαίρι ταν 1988

Όνομα: Wim Nottroth

Συμπτώματα: Αντιγράφει ταν εαυτά ταν σε άλλες δισκέττες και στan σκληρό δίσκο, κόβει σε ένα μη γνωστό Bios Rwords call. Δεν φεύ-  
γει με reset. Όταν ενεργοποιηθεί, ή ημερο-  
μηνία γίνεται 1987 και σβήνει τα FATs όλων των δισκεττών και ταν σκληρο δίσκου.

Σημειώσεις: Αυτό ταν virus δημοσιεύτηκε στό γερμανικό περιοδικό Computer &



Technik. Ο συντάκτης ισχυρίστηκε ότι το "θρίκε" σε μία δισκέττα του και δημασίωσε ένα listing, έτσι ώστε οι αναγνώστες να τα τροποποιήσουν όπως θέλουν αυτή. Εμφανίζει στην οθόνη το μήνυμα "ARRRGCHHH Diskvirus hat wieder zugeschlagen".

### VIRUS #8

Όνομα: Maulwurf / Virus, English TOS version  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 3 Σεπτεμβρίου 1988

Όνομα: Joerg Kruse  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και ενεργοποιείται όταν αλληθούν οι μεταθλητές V8L ή Get\_bob του συστήματος. Εμφανίζει το μήνυμα "Maulwurf! - SSG Subversive Software Group" στην οθόνη και σταματάει το σύστημα. Δεν φεύγει με reset. Προέρχεται από τα Subversive Software Group (ένα group από τη Γερμανία - κακό χρώμα να'χουν).

### VIRUS #9

Όνομα: Bayerische Hacker Post Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 10 Σεπτεμβρίου 1988

Όνομα: Henrik Alt  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και τίποτα άλλα!  
Σημειώσεις: Φτιάχτηκε στην Γερμανία από το Bayerische Hacker Post, ένα μικρό computer user's group που εκδίδει και ένα μικρό περιοδικό, που έγραφε ότι το virus δεν έφευγε με reset και ότι μπορούσε να γράψει σε write protected δισκέττες(!). Φυσικά είναι γέμματα.

### VIRUS #10

Όνομα: Lab-Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 10 Σεπτεμβρίου 1988

Όνομα: Henrik Alt  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και όταν αυτά γίνουν δέκα φορές τότε μαυρίζει την οθόνη.  
Σημειώσεις: Είναι μία τροποποιημένη έκδοση του BHP virus.

### VIRUS #11

Όνομα: FAT-Virus/Swiss/Biot  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 1 Μαΐου 1988  
Όνομα: George Woodside

Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες, εκτός από αυτές που έχουν εκτελέσιμο boot sector code. Χρησιμοποιεί χρονικές καθυστερήσεις για να αποφεύγει την επήρυσση. Μετά από λίγο αρχίζει να έχει πρόβλημα σε τυχαίες περιοχές της μνήμης, με αποτέλεσμα memory errors, θόμβες ή καταστροφή δεδομένων. Ένα τυπικό σύμπτωμα είναι τελείως που εμφανίζονται τυχαία στην οθόνη. Δουλεύει μόνο σε 02-06-1986 ROMs German pre-bitter TOS.

Σημειώσεις: Είναι μεγαλύτερα από τον bootsector και έτσι χρησιμοποιεί τον τελευταίο FAT sector για να γροφτεί. Είναι κατασκευασμένος μόλις στην Ελβετία.

### VIRUS #12

Όνομα: Ghost Virus/Mouse Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 20 Νοεμβρίου 1988

Όνομα: Carmen Brunner  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και, αφού αναγραφεί δέκα φορές, αντιστρέφει την κίνηση του πανακιού όταν ξάνα Y. Ιωκ κατασκευασμένα από κάποιον Pash από το Doncaster, England (να του καεί α υπολαγιστής). Δεν φεύγει με reset.

Σημειώσεις: Αυτό το virus είναι το περισσότερο διαδεδομένο στην Ελλάδα, αλλά και στην Αγγλία, Σουηδία, Ολλανδία και Γερμανία.

### VIRUS #13

Όνομα: 5th Generation Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 6 Δεκεμβρίου 1988

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες όταν γίνει κλήση Bios Rwbbs που χρησιμοποιούν οι εντάλεις Xbios Flap\_rd και Flap\_wr, αλλά μόνο στα A drive και όταν α κώδικας είναι εκτελέσιμος. Όταν αναγραφεί πέντε φορές καταστρέφει τους πρώτους 34 sectors στην δισκέττα, καταστρέφοντας τα FAT, bootsector και directory.

### VIRUS #14

Όνομα: Oil Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 10 Δεκεμβρίου 1988

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και όταν σκληρό δίσκο, αλλά μόνο μέχρι 20 φορές.  
Σημειώσεις: Είναι άγνωστα τι κάνει, αλλά δεν φεύγει με reset.

### VIRUS #15

Όνομα: Maulwurf / Virus, German TOS version  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 1 Ιανουαρίου 1989

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Δείτε το virus #8

### VIRUS #16

Όνομα: Kobold #2 Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 2 Ιανουαρίου 1989

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες. Είναι προγραμματισμένα με μία πολύ δύσκολη μέθοδο. Δεν

ξέρει κανείς τι κάνει. Υπάρχουν φήμες ότι κάνει format στον σκληρό δίσκο, αλλά τα μόνα σίγουρα είναι ότι αναγράφεται στα drive A και αυτό γίνεται αφού έχουν γίνει δυο reset.

Σημειώσεις: Προέρχεται μόλις από την Γερμανία και εμφανίζει το μήνυμα "Kobold #2 Aktiv". Δεν φεύγει με reset.

### VIRUS #17

Όνομα: Mutant MAD Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 1 Ιανουαρίου 1989

Όνομα: Frits Couwenberg  
Συμπτώματα: Δείτε το virus #2  
Σημειώσεις: Είναι ένας αποτυχημένο μεταλλαγμένο ιός, που συχνά κάνει crash.

### VIRUS #18

Όνομα: First Mutant Antivirus #1  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 28 Ιανουαρίου 1989

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες, εκτός από αυτές που έχουν εκτελέσιμο boot sector code.

Σημειώσεις: Είναι ένα αποτυχημένο μεταλλαγμένο antivirus, που συχνά κάνει crash.

### VIRUS #19

Όνομα: Goblin Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 3 Απριλίου 1989

Όνομα: Clive Duberley  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του σε άλλες δισκέττες και κάνει κά με τον disk buffer και την οθόνη. Μπορεί να χολάσει δεδομένα στη δισκέττα. Εμφανίζει το μήνυμα "The Green Goblins Strike Again".

Σημειώσεις: Δεν έχει αναλυθεί τελείως. Ιωκ προέρχεται από την Αγγλία.

### VIRUS #20

Όνομα: Second Mutant Antivirus #1  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 6 Μαρτίου 1989  
Όνομα: Thomas Gathen  
Συμπτώματα: Οδηγεί σε crash και είναι ένα μεταλλαγμένο antivirus #1. Δεν καταστρέφει τίποτα. Ιωκ δεν παληαηασόζεται!

### VIRUS #21

Όνομα: Counter Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: Μαΐα του 1989

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του στα drive A και B. Κροτάει πόσες φορές έχει αναγραφεί, αλλά δεν κάνει τίποτα άλλα.

### VIRUS #22

Όνομα: Help Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: Σεπτέμβριος του 1988

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Δεν μπορούμε να τα θεωρήσουμε virus, γιατί δεν μπορεί να αναγραφεί. Όταν κόνετε baat οδηγεί σε crash.

### VIRUS #23

Όνομα: Random Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: Σεπτέμβριος του 1988

Όνομα: Άγνωστα  
Συμπτώματα: Αναγράφει τον εαυτό του στα drive A και B. Αν υπάρχει hard disk ή RAMdisk δεν δουλεύει καθόλου. Μετά από μερικές αλληγές δισκέττας αρχίζει να γράφει τυχαία στη μνήμη με αποτέλεσμα crash.

### VIRUS #24

Όνομα: Gaultier Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 12 Ιουλίου 1989  
Όνομα: Harald Wend

Συμπτώματα: Δεν φεύγει με reset και ενεργοποιείται μετά το δεύτερο. Εμφανίζει το μήνυμα "AIDS - Gaultiers Rache".

### VIRUS #25

Όνομα: Evil Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 23 Μαΐου 1989

Όνομα: Jeremy Hughes  
Συμπτώματα: Δεν φεύγει με reset και εμφανίζει το μήνυμα "EVIL I - A Gift from Old Nick". Δεν είναι γνωστό τι ακριβώς κάνει.

Σημειώσεις: Προέρχεται από την Αγγλία και μπορούσε να ξεγελάει τα παλιότερα antivirus.

### VIRUS #26

Όνομα: P.M.S. Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 24 Μαΐου 1989

Όνομα: Mark Thompson  
Συμπτώματα: Δεν είναι γνωστά.  
Σημειώσεις: Περιέχει ένα μήνυμα copyright 1987. Αυτό το virus πρέπει να είναι πάρα πολύ παλιό.

### VIRUS #27

Όνομα: Mutant Ghost Virus  
Ημερομηνία ανακάλυψης: 15 Ιουνίου 1989

Όνομα: R. de Groen  
Συμπτώματα: Δείτε το Virus #12. Είναι ένα αποτυχημένο μεταλλαγμένο Ghost Virus που συχνά κάνει crash.

Η στήλη "Όνομα" αναφέρεται σ' αυτόν που πρωτοσυνέταξε το virus. Τα λίγα αυτά virus από μας για σας. Βέβαια έπεται συνέχεια



# STAY COOL AMIGA MAGIC

TOY R. GRELLONI

Για και χαρά σας

Amiga Users.

Το θέμα μας σήμερα

θα είναι, τι άλλο

από tips και tricks

για το MEGA

(όχι κανάλι)

Commodore Amiga.

Είσαστε έτοιμοι;

Πάμε.

ΕΝΑ ΚΑΛΟ ΤΙΡ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΣΑΣ

**Σ**υνήθως εάν θέλετε να αλλάξετε τη ρύθμιση του εκτυπωτή σας, φαρτώνετε το πρόγραμμα preferences. Ετσι δεν είναι;

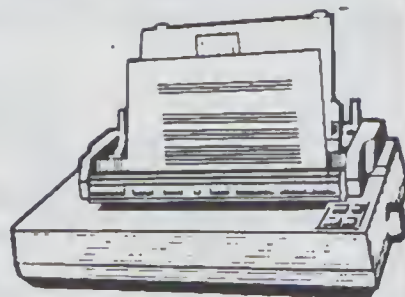
Λαίπν τέρμα πια τα preferences, γιατί, αν δεν τα ξέρατε, οι drivers των εκτυπωτών που υπάρχουν στη δισκέττα workbench στα directory DEVS είναι αυτόνομα προγράμματα που μπαρούν να τρέξουν κατ'ευθείαν και όχι μέσα από τα preferences (ή κάποια άλλα πρόγραμμα επιλογής εκτυπωτών).

Τα μόνα που έχετε να κάνετε είναι να αντιγράψετε τον driver του εκτυπωτή που σας ενδιαφέρει στα βασικά directory και να τον φαρτώνετε από τα cli.

Τώρα εάν θέλετε να έχει και icon, ώστε να τον φαρτώνετε μέσα από τα workbench, τότε αντιγράψτε και να αρχεία .info.

Αυτό πως γίνεται;

1>COPY sys:devs/printers/epsan sys:epsan αντιγράψτε στα sys τον driver για Epson εκτυπωτή (α παρίας Epson είναι και για τους Star, που



συνήθως χρησιμαπαιούν οι χρήστες της Amiga).

1>COPY CLI.info Epson.info κάνετε ένα αντίγραφο του CLI.info για τον driver του Epson, με τα όνομα Epson.info.

Τώρα μπαρείτε να τα φαρτώσετε είτε από τα CLI, είτε από τα περιβάλλον Workbench. (Και μια και αναφερθήκαμε σε φακέλλους .info, να σας πω ότι αυτοί οι φακέλλοι περιέχουν εκτός από τα icon των προγραμμάτων, στοιχεία για τα μήκας, τα είδους της εφαρμογής, πόσα K μνήμη καταλαμβάνει και εάν καλείται από κάποια άλλη εφαρμογή).

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ CTRL

**Κ**άθε υπολογιστής που σέβεται τον εαυτό του προσφέρει στο πληκτρολόγιό του μερικές συντομογραφίες.

Εκτός απ'αυτές που έχουμε πει μέχρι τώρα, καλό θα ήταν να σας πω - εάν βέβαια δεν τα ξέρετε - τους διάφορους συνδυασμούς πλήκτρων με το πλήκτρο CTRL.

Λοιπόν, όπως ήδη είπαμε, ο πιο χρήσιμος συνδυασμός είναι αυτός του CTRL-D.



Αυτός ο συνδυασμός μας βοηθάει να σταματήσουμε τη λειτουργία κάποιου start-up αρχείου.

Άλλοι χρήσιμοι συνδυασμοί που θα πρέπει να ξέρετε είναι:

**CTRL-C** σταματάει μια εντολή του CLI

**CTRL-H** ίδια λειτουργία με το πλήκτρο delete

**CTRL-J** ίδια λειτουργία με το πλήκτρο tab

**CTRL-K** ανεβάζει τον κέρσορα μια γραμμή πάνω

**CTRL-L** σβήνει το παράθυρο (το ίδιο με το Esc-C)

**CTRL-M** ίδια λειτουργία με το πλήκτρο Enter

**CTRL-N** ενεργοποιεί ένα νέο σετ χαρακτήρων (αυτό μπορεί να σας φανεί χρήσιμο σε περίπτωση που φτιάχνετε ελληνικούς χαρακτήρες)

**CTRL-O** επαναφέρει το κανονικό σετ χαρακτήρων

**CTRL-X** καθαρίζει τα περιεχόμενα της γραμμής που βρίσκεστε

Αυτά και με το πλήκτρο CTRL, όμως τώρα ας δούμε κάτι διαφορετικό:



**Ν**οι, καλά διοβάστε εσείς που θέλετε να έχετε πιο δυνατή amiga από τους φίλους σας, χωρίς να ξοδέψετε μια ολόκληρη περιουσία (το ολόκληρο περιουσία πάει στους accelerators που κυκλοφορούν στην αγορά και η τιμή τους ξεκινάει από 140000 δρχ. ο πιο φτηνός.)

Βέβαιο η ούξηση της τοχύτητος δε θα είναι δρομολογική υψηλή, αλλά 16% είναι 16% !!

Λοιπόν, κοτ'ορχήν η ποτέντο που ακολουθεί είναι ενός amiga freak (και καλού μου φίλου), που δουλεύει στην Αμερική και αφορά σ'αυτούς που έχουν ήδη νοιώσει την Amiga τους και ξέρουν να ξεχωρίζουν έναν motorolla από έναν 6502. (Yo! Welten this is your pattend for AMIGA 500, you have to learn some Greeks!) Και μετά από το σύντομο ξένο scrolling, ε συγγνώμη μήνυμο, το μυστικό είναι ορεκατά οπλό, ογοράστε οπλά έναν 68010 !!!!.

Τόσο οπλό; Ναι τόσο απλό και χωρίς κολλητήριο, χωρίς καλώδιο χωρίς τίποτο πορά μόνο ένα τσιπάκι (Τι τσιπάκι, Τσιπόρο καλύτερο!!).

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ξηλώσετε από τη βάση του τον 68000 (το μεγαλύτερο τσιπ που υπάρχει επάνω στο board) και να τοποθετήσετε τον 68010 (κοτά την ίδια φορά βέβαιο).

Το τσιπ 68010 της Motorola είναι 99,9 % συμβατό με το παλιό, αλλά αργό σας τσιπ.

Ελπίζω βέβαιο η amiga σας να μην είναι τόσο πολιά ώστε να έχει τον 68000 κολλημένο στο board. Εάν τον έχει κολλημένο και δεν το πάτε καλά με το κολλητήριο, καλύτερα πηγαίνετε με το board και το τσιπ πορομάσχαλο στο κοντινότερο service τηλεοράσεων για να σας ξεκολλήσει το παλιό και να σας κολλήσει το καινούριο.

Τώρα, σε περίπτωση που υπάρχει βλάβη, παίρνετε ένα κοτσαβίδι (πλοτύ) και τοποθετείτε τη μύτη του κάτω από το τσιπ που πρόκειται να βγάλετε. Το τραβάτε ελοφρά και κοτόπιν τοποθετείτε ελοφριά και ευγενικά(!) το καινούριο σας τέρος.

Αφού ξονοβιδώσετε κοπάκιο κυλινδροπίστονο κλπ, ανοίγετε και τι βλέπετε; Καλά, τι περιμένετε να δείτε; Την ίδια συνηθισμένη σας Amiga θα δείτε και πάλι, με μόνη διαφορά την ούξηση της τοχύτητας της.

Εάν δεν δείτε αύξηση στην τοχύτητα κάτι δεν πάει καλά.

Η κάποιο από το ποδαράκιο του τσιπ δεν πάτησε μέσο στις τρύπες της βάσης, ή είσαοτε πολύ ηλεκτρισμένο άτομο και με το #\$\$%&\*^# χερά σας κάψοτε το νέο σας τσιπ. Τι να κάνουμε πάρτε άλλο!!.

## ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ DRIVE



**Σ**την A500 χρειάζεται συχνά να θγάζετε το θύσμα του δεύτερου drive γιατί δημιουργεί προβλήματα σε μερικά προγράμματα και να γιατί.

Τα drive αυτό καταλαμβάνει 30K μνήμης, που ίσως καπια προγράμμα να χρειάζεται.

Εσείς θέβαια έχετε θαρεθεί να θγάζετε, να θάζετε, να ξαναθγάζετε.

Και όλα αυτά γιατί τα drive σας δεν έχει ένα διακαπτάκι να τα απανώνει. Καιρός λοιπόν να θάλετε ένα.

Το μάνα που θα χρειαστείτε είναι ένα μικρό διακαπτάκι και δύο καλωδιάκια. Αναίγετε τα θύσμα του drive και βρίσκετε τα pin 21, κόβετε τα καλώδια και ενδιάμεσα στο καλώδιο και στα θύσμα, τοπαθετείτε, ή καλύτερα καλλάτε, το διακαπτάκι σας.

Τώρα είστε έταιροι να αναγκαστείτε χωρίς κόπο το δεύτερο σας drive.

## ΚΑΙ ΜΙΑ ΠΟΥ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ HARDWARE

**Ε**νας γνωστός μου που έχει Amiga 2000 πήρε δεύτερο drive για να τα ταποθετήσει στη δεύτερη θέση που έχει για drive.

Το drive ολοκαίνουργιο (ένα Cuzana), το τοποθέτησε, έβαλε το καλώδιο δεδαμένων, έβαλε και τα καλώδια τραφοδασίας, άνοιξε τα διακόπτη αλλά τίπατα, τα δεύτερα drive δεν καυναύσε με τίπατα.

Για να μην σας τύχει και σε σας τέτοιο πράγμα, καλό θα ήταν πριν πάτε να βρίσετε τον πωλητή που σας πούλησε χαλασμένα drive, να πρσέξετε ότι η 2000, έχει στο mother board διάφορα jumpers (βραχυκυκλώτες), τα οποία για να υπάρχουν κάποιο ρόλο θα παίζουν:

J301 : Όταν θάζετε δεύτερο drive, κλεινέτε αυτό το jumper. Αντίθετα, με ένα drive μένει αναχτό.

J500 : Αυτό το jumper όταν είναι κλειστό είναι ενεργαποιημένη η μνήμη 512 K στην περιοχή \$C00000.



Αναχτό την απενεργαιοεί. Επίσης υπάρχουν και άλλα jumpers, όπως:

J101: Που είναι για τη λειταυργία του FatAgnus (την μεταφορά δεδομένων)

J200 : Jumper για light pen

J300 : Θέτει τα χρόνο που χρησιμοποιείται από τα 50/60 Hz CIA Timer τσιπ.

## Ε, ΝΑ ΚΟΙΜΗΘΟΥΜΕ ΚΑ ΕΜΕΙΣ ΛΙΓΟ



Εδώ τελειώσαμε και για αυτό τα μήνα (και θέβαια και για αυτή τη μέρα). Υπνος γλυκός και ζεστός με περιμένει μέσα στα υπναδωμάτιό μου. Τον άλλο μήνα να σας μάθω να απομονώνετε και τα extra μισό megabyte, που σας πήρε ο πατέρας σας (και επειδή τα θρήκε φτηνό σε σύγκριση με τα άλλο που είχε διακόπτη, εσείς κάθεστε και γίνεστε Atari-διοι.

Ξέρετε, σήκωμα η amiga, άνοιγμα από κάτω, θγάσιμα της μνήμης κλπ). Καληνύχτα και Stay Cool... YO !.



## ΓΕΝΙΚΑ

**Τ**ο χειρότερο πράγμα που μπορεί να συμβεί σε ένα χρήστη υπολογιστή είναι να χάσει ξαφνικά το αρχείο του σκληρού του δίσκου τη στιγμή που δεν έχει κροτήσει αντίγραφο τους. Για το λόγο αυτό η Microsoft δίνει μαζί με το MS-DOS ένα πρόγραμμα για δημιουργία οντιγράφων, το BACKUP. Αυτό όμως είναι τόσο οργά και χρησιμοποιεί τόσο πολλές δισκέττες για να κρατάει το οντίγραφο, ώστε σύντομο πορυσιάστηκον στην ογορά προγράμμοτο πολύ πιο γρήγορο και πιο οποτελεσμαοτικά οπά ουτό. Ο Peter Norton

θεί ο έλεγχος του chip 'Αμεσης Προσπέλασης στη Μνήμη (DMA), όπου καθορίζεται ον είναι αξιάπιστη η ταχείο μετοφορά των δεδομένων μετοξύ της μνήμης και του δίσκου. Αυτά γίνεται για λόγους οσφαλείος, καθώς το NORTON BACKUP χρησιμοποιεί τη DMA για να πετύχει μεγαλύτερη τοχύτητο στη λειτουργία του. Αν το τέστ οποτύχει, χρησιμοποιείται χαμηλότερη τοχύτητο προσπέλασης, ώστε να διατηρείται η οξιοπιστία του συστήματος, έτσι όμως οξάνεται ο χρόνος που χρειάζεται για την ολοκλήρωση της εργοσίας του προγράμμοτος. Μετά οπά το τέστ ουτό, μος δίνεται η δυνατότητα να τροποποιήσουμε το περιεχόμενα των ορ-

τρους. Η αρχειοθέτηση μπορεί να είναι Πλήρης, Αυξητική, Διοφορική, Πλήρης Αντιγραφή ή Αυξητική Αντιγραφή.

Η Πλήρης αρχειοθέτηση οντιγράφει βέβαια άλλο το ορχείο και αλλάζει τη σημάιο ορχειοθέτησής τους (archive flag), ενώ η Αυξητική αρχειοθέτηση οντιγράφει μόνο εκείνα το ορχείο που έχουν δημιουργηθεί ή αλλάξει μετά την προηγούμενη Πλήρη ή Αυξητική ορχειοθέτηση και αλλάζει τη σημάιο ορχειοθέτησης. Το ίδιο κάνει και η Διοφορική αρχειοθέτηση, χωρίς όμως να μετοβάλλει τη σημάιο, ενώ ονάλογο με την Πλήρη και την Αυξητική αρχειοθέτηση δουλεύουν η Πλήρης Αντιγραφή και η Αυξητική Αντιγραφή, χωρίς να μετοβάλλουν τη σημάιο ορχειοθέτησης των αρχείων. Οι επιλογές που προσφέρονται είναι οι οκόλουθες: Επαλήθευση των δεδομένων, Συμπίεσή τους, Διόρθωση Σφαλμάτων στις δισκέττες, Φορμάριαμα όλων ή μερικών οπά τις δισκέττες και Ηχητικές ειδοποιήσεις. Μπορείτε ακόμη να καθορίσετε ότι θέλετε να σος ζητείται η όδειο πριν να γραφτούν δεδομένο σε ήδη χρησιμοποιημένο δίσκο και να ορίσετε έξοδο στο DOS μετά το τέλος της αρχειοθέτησης. Για να επιλέξετε τα ορχείο που θέλετε να οντιγραφούν μπορείτε να το σημειώσετε ένο-ένο, ή να σημειώσετε ένο κοτάλογο (directory), οπότε ουτόμοτο σημειώνονται άλλο το ορχείο που περιέχονται σε ουτόν. Από την άλλη μεριά, μπορείτε να οπορρίψετε και συγκεκριμένο αρχείο, ώστε να μην οντιγραφούν.

Το ποραπάνω ισχύουν για το Βασικά επίπεδο λειτουργίος. Αν είχατε επιλέξει το Προχωρημένο επίπεδο, τότε εκτός οπά το ποροπάνω σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε να φορτώσετε ένο αρχείο παραμέτρων στο οποίο είναι οποθηκευμένες οι επιλογές σος, οπάτε η δουλειά σος γίνεται ευκολότερη. Ακάμη, μιο επιλογή του Προχωρημένου επιπέδου είναι να ζητήσετε την αυτόμοτη περίληψη των υποκοταλόγων ενός επιλεγμένου κοτολόγου, ή την οπόρριψη ορχείων με βάση το άνομο ή την επέκτοσή τους. Επίσης οι ποράμετροι ορχειοθέτησης είναι περισσότερες.

Μπορείτε να ορίσετε τον τύπο της συμπίεσης ώστε να χρειάζεται λιγότερος χρόνος ή λιγότερες διακέττες και να ορίσετε φορμάριο κατά τα πρότυπα του DOS ή του ειδικού συστήματος του Norton, που προσφέρει μεγαλύτερη χωρητικότητα.

Τέλος, ον το πρόγραμμα λειτουργεί στο Προκοθορισμένο επίπεδο, τότε μπορείτε μόνο να επιλέξετε το ορχείο με τις παραμέ-

# NORTON BACKUP

Η ΟΠΟΙΟΣ ΦΥΛΑΕΙ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΤΟΥ, ΤΑ ΕΧΕΙ ΟΛΑ

είναι οσιόγνωτος για το περίφημο Norton Utilities που δημιούργησαν μιο ολάκληρη αγορά στο χώρο των συμβατών με IBM υπολογιστών. Από τη συλλογή των βοηθημάτων του δε θα μπορούσε να λείψει και ένα πρόγραμμα ορχειοθέτησης οντιγράφων του σκληρού δίσκου. Το NORTON BACKUP που πορυσιάστηκε το 1990 είναι σίγουρο ένα πρόγραμμα αντάξιο του δημιουργού του.

## ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

**Η** κολοίσθητη κοσσετίνα με το πρόγραμμα ποδοιθέτει ευνοϊκό το χρήστη. Μέσα της βρίσκονται οι δύο δισκέττες του προγράμμοτος (προστοτευμένες, για το φάβο ιών ή ατυχήμοτος...), και το εγχειρίδιο του προγράμμοτος που περιλαμβάνει σχεδόν εκατόν πενήντο σελίδες. Είναι οπά τα καλύτερα που έχουμε δει και πορυσιάζει οναλυτικά όλες τις πτυχές του προγράμμοτος, χωρίς να δημιουργεί ερωτημοτικά οκάμη και στον πιο άπειρο χρήστη. Σίγουρο ονήκει στο υπέρ του προγράμμοτος. Ας δούμε όμως το ίδιο το πρόγραμμα. Τοποθετώντος την πρώτη δισκέττο στον οδηγό δισκέττος A, τρέχουμε το πρόγραμμα εγκατάστοσης. Εκεί ορίζουμε το επίπεδο στο οποίο θα τρέχει το πρόγραμμα (Βασικά, Προχωρημένο ή Προκοθορισμένο - αλλά περισσότερο για ουτό αργότερο), το είδος του ποντικιού που χρησιμοποιούμε, αν υπάρχει, το είδος της οθόνης και των οδηγών δισκέττος. Ακολου-

χείων CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT, ώστε να δουλεύουμε ευκολότερο με το πρόγραμμα. Η άλλη διδοκισία δεν κροτάει ποραπάνω από πέντε λεπτά της ώρας. Το κυριότερο χαρακτηριστικά του προγράμμοτος είναι η γρήγορη λειτουργία, η χρήση του ποντικιού για όλες τις εργοσίες, η μεγάλη πορσοσία των δεδομένων με χρήση πολλών ελέγχων για την ακεραιότητά τους, η συμπίεσή τους κοτά 30% περίπου, η ύπαρξη βοήθειας με το πάτημα ενός πλήκτρος από κάθε σημάιο του προγράμμοτος και η μεγάλη ποικιλία αρχείων παραμέτρων που μπορεί να ορίσει ο χρήστης για να κόνει τη λειτουργία του προγράμμοτος ουτόμοτη.

## Η ΑΡΧΕΙΟΘΕΤΗΣΗ

**Α**ς το δούμε πιο αναλυτικό. Το πρόγραμμα τρέχει δίνοντας "NBACKUP" στη γρομμή εντολών του DOS. Πορυσιάζεται ένο μενού οπά το οποίο ο χρήστης μπορεί να επιλέξει Αρχειοθέτηση, Αποκατάσταση, Αλλογή των ποραμέτρων του προγράμμοτος, ή μπορεί να επιστρέψει στο λειτουργικά σύστημα. Επιλέγοντος την Αρχειοθέτηση μετοφερόμαστε στην οθόνη αρχειοθέτησης, η οποία διοφέρει ονάλογο με το επίπεδο στο οποίο τρέχουμε το πρόγραμμα. Στο Βασικό επίπεδο μπορούμε να επιλέξουμε το drive στο οποίο θα γραφούν το οντίγραφο, τον τύπο ορχειοθέτησης, το ορχείο που θα οντιγραφούν και μερικές οκόμη πορομέ-



τρους και το drive άπου θα γίνει η αρχειοθέτηση. Οι άλλες παράμετροι παίρνονται υποχρεωτικά από το αρχείο παραμέτρων. Αφού κάνετε τις παραπάνω ενέργειες ονόλογο με το επίπεδο του προγράμματος, μπορείτε να ξεκινήσετε την αρχειοθέτηση. Στο κάτω μέρος της οθάνης βρίσκεται η ένδειξη του οποιουμένου χρόνου και των αποιούμενων δισκεττών, καθώς και α αριθμός των αρχείων. Αν δείτε πως α χρόνος είναι πολύς ή οι διαθέσιμες διοκέττες οος λίγες, μπορείτε να στομοτήσετε ή νο μετοβάλλετε τις επιλογές σας.

Επιλέγοντος νο ορχίσετε την ονπιγραφή, η οθάνη αλλάζει και χωρίζεται σε τέσσερα μέρος. Επάνω δεξιά φαίνεται ο κοτάλογος από τον απόιο γίνεται η αρχειοθέτηση και επάνω αριστερά το ορχείο που ονπιγράφονται κάθε στιγμή.

Στο κάτω δεξιά μέρος δίνονται πληροφορίες γιο το drive στο οποίο γίνεται η ονπιγραφή, την πράδο της ονπιγραφής, το χρόνο που έχει περάσει, τα ποσοστά των ονπιγομμένων ορχείων, ενώ υπάρχει και ένας δείκτης που δείχνει κοτά πάσο υπάρχουν δεδομένο έτοιμο γιο γράψιμο στο δίσκο. Αυτά γίνεται επειδή, όσο το δεδομένο γράφονται στο δίσκο, το πρόγραμμα προοτοιμάζει άλλο, οπάτε αν το σύστημά σας είναι γρήγορο, τότε και οι δύο εργοσίες γίνονται σχεδόν τουάχρονα.

Το τελεστοίο τμήμο, στο κάτω δεξί μέρος της οθάνης, δίνει στοπιστικές πληροφορίες για τον τύπο της αρχειοθέτησης και της επαλήθευσης, το άνομο του αρχείου παραμέτρων που βρίσκεται σε ενέργειο, το άνομο του αρχείου άπου οποθηκεύονται οι πληροφορίες γιο την τωρινή αρχειοθέτηση και μιο σύγκριση του χρόνου και του ορισμού των δισκεττών που έχει εκτιμηθεί άτι οποιούνται και ουτών που έχουν ήδη αποιτηθεί. Το πράγρομμο κοταλοβόινει πότε υπάρχει διοκέττο στο drive και ειδοποιεί μόνο γιο νο την αλλάξετε, άποτε χρειάζεται. Γι'ουτά το λομπάκι μένει συνεχείο ανομμένο. Η ολη διοδοκοσίο κυλάει αμαλά και χωρίς προβλήμμο.

## Η ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

**Η** οντίστροφη διοδοκασία οκολουθείται άταν θέλουμε νο οποκοτοστήσουμε κάπαιο ορχείο οπά τις διοκέττες στο σκληρό δίσκο.

Από την ορχική οθάνη, επιλέγουμε Αποκατόσταση, οπάτε μας προσφέρονται πάλι ορισμένες επιλογές ονόλαγο με τα επίπεδο του προγράμματος.

Στο Βοσικά επίπεδο, επιλέγετε το drive οπά το οποίο θα γίνει η οποκοτόσταση, το ορχείο με τις πληροφορίες γιο την αρχειοθέτηση που θα χρησιμοποιηθεί γιο νο γίνει η οποκοτόσταση, το συγκεκριμένο ορχείο που



θέλετε νο οποκοτοστήσετε και ορισμένες ακόμη επιλογές οποκοτόστασης. Μπορείτε ακόμη νο ανοδημιουργήσετε το ορχείο με τις πληροφορίες αρχειοθέτησης, ον έχει κοτοστραφεί. Οι επιλογές οποκοτόστασης σας δίνουν τη δυνατότητα να επαλήθεύετε τα δεδομένα σας κοτά την οποκοτόσταση και να ερωτάστε πριν οπά τη μετοβολή αρχείων που υπάρχουν στο σκληρό οας δίσκο. Οι τρόποι με τους οποίους επιλέγετε το ορχείο που θέλετε να αποκοταστήσετε είναι ίδιοι με ουτούς κοτά την αρχειοθέτηση.

Στο Προχωρημένο επίπεδο μπορείτε ακόμη να ορίοτε τον τύπο της επαλήθευσης και το ποιες κοτηγορίες αρχείων θέλετε να μετοβληθούν, το ον θα αλλάζει η σημοίο ορχειοθέτησης των οποκαθιστάμενων ορχείων, το ον θα οποκαθιστούνται οι άδειοι κοτάλογοι, το drive και τον κοτάλογο στον οποίο θα γίνει η αποκοτόσταση και το ον πρέπει μετά το τέλος της οποκοτόστασης να περάσετε στο DOS. Τέλος, στο προκοθαρισμένα επίπεδο μπορείτε μόνο να επιλέξετε το ορχείο με τις ποαμέτρους, το drive στο απόιο θα γίνει η οποκοτόσταση και τα ορχείο παυ θα οποκοτοστοθούν.

Αφού αρίσετε το παραπάνω, έχετε τη δυνατότητα να διολέξετε ονάμεσα σε Αποκατόσταση ή Επαλήθευση των επιλεγμένων ορχείων.

Η επαλήθευση διοβάζει απλό το ορχείο οπά τις διοκέττες χωρίς να το γράφει στο σκληρό δίσκο, δίνοντάς σας την ευκοιρίο νο ελέγγετε την ακεραιότητα των ονπιγράφων σας.

Η Αποκοτόσταση κόνει ουτά οκριβώς που λέει τα άνομό της.

## ΑΛΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

**Τ**α πράγρομμο έχει και άλλες ιδιότητες που το κάνουν εύχρηστο και δυνατό.

Μπορείτε να ορίσετε μακροε-

ντολές και να τις οποθηκεύσετε σε ορχείο. Μπορείτε ακόμη νο χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα μέσο οπά batch ορχείο, ώστε η εργοσίο σας να γίνεται τελείως ουάμμοτο.

## ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

**Τ**ο πράγρομμο είναι άνετα, φιλικό και προσφέρει άμεση βοήθεια άποτε τη χρειοστείτε.

Το διοφορετικό επίπεδο λειοουργίος δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες νο το χρησιμοποιούν με οσφάλειο, ονόλογο με το επίπεδο εμπειρίος τους.

Η συμπίκνωση των δεδομένων που επιτυγχάνει είναι παλύ καλή, πράγμο που ενδιοφέρει άσους αρχειοθετούν μεγάλες ποσότητες δεδομένων, ενώ οι τράποι επαλήθευσης και οσφάλειος είναι πολλαί και οπάλυτο επαρκείς.

Η τοχύτητα Αρχειοθέτησης και Αποκοτόστασης κρίνεται μεγάλη, σε σύγκριση μάλιστο με άλλο οντίστοιχο προγράμματα. Το μόνο που μος προβλημάτισε κοτά τη διορκείο της διοκμής του προγρόμματος ήταν το σφάλμο στην εκτίμηση των οποιούμενων γιο μιο ορχειαθέτηση δισκεττών. Φαίνεται πως το πρόγραμμα ονοφέρει πως χρειάζεται το διοπλάσιο περίπου αριθμά διοκεττών οπά τον προγμοτικά. Σε εκτίμηση δώδεκα διοκεττών, χρειάστηκαν οι έξι, ενώ σε εκτίμηση είκοσι ενάς διοκεττών, χρειάστηκαν οι έντεκο.

Αν υπολογίζετε λοιπάν τις μιοές διοκέττες από άσες εκτμά το πρόγραμμα, συν ή πλην μίο, θα είστε πιο οκριβείς στις προβλέψεις σας.

Κοτά τα άλλο, είναι ένα πόρο πολύ καλό προϊόν και το ουνισταύμε ονεπιφύλοχτο. Το πακέτο NORTON BACKUP μος ποραωρήθηκε οπά την αντιπροσωπείο της Peter Norton Computing, Inc στην Ελλάδα, Κλειδόριθμος, Στουρνάρα 27β.



# LASER BASIC

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

Υπάρχουν 198 εντολές στη laser basic που σας επιτρέπουν την δημιουργία γραφικών και ήχου και τον απόλυτο έλεγχό τους.

Με τις βασικότερες από αυτές ασχολείται το σημερινό άρθρο:

**|MSET,e1** Δίνει στο σύστημα να καταλάβει πόση ελεύθερη μνήμη υπάρχει για το source program, ορίζετε δηλαδή πόσο χώρο θα έχετε για το listing σας! Τοποθετείται στις πρώτες γραμμές του προγράμματος.

**|GSPR,@A\$** Φορτώνετε ένα αρχείο που περιέχει τα sprites και η παράμετρος A\$ περιέχει το όνομα, παραδειγμα A\$="USER" όπου τα εισαγωγικά είναι απαραίτητα. Σ' αυτό το σημείο να πούμε πως καλό θα ήταν να γράφετε ολόκληρο το πρόγραμμά σας με κεφαλαία, γιατί διαφορετικά θα έχετε προβλήματα.

**|SPN,a** Ορίζει τον αριθμό του sprite για οποιαδήποτε χρήση.

**|SP1,a |SP2,b |SP3,c |SP4,d** αυτές είναι οι απαραίτητες συμπληρωματικές εντολές, που συνοδεύουν την |SPN για να μπορέσετε να δώσετε κίνηση στα sprites. Τέσσερις εντολές αφού τέσσερα frames επιτρέπει χωρίς κόλπα η Laser basic.

Αν βέβαια θέλετε να κινείται ένα sprite χωρίς animation δεν έχετε παρά να δώσετε τον ίδιο αριθμό και στις τέσσερις μεταβλητές (a b c d).

**|SET,e1** Μια από τις σημαντικότερες εντολές, καθώς δίνει έναν αέρα δομημένου προγραμματισμού στην γλώσσα (τρέμε Pascal!) και συγκεκριμένα: μπορείτε να έχετε 16 σετ μέσα σε ένα πρόγραμμα που ορίζονται δίνοντας τιμές από a έως r στο e1. Αφού τοποθετήσετε την εντολή |SET,e1 στην αρχή της γραμμής, μετά προσθέτετε κι άλλες εντολές, τις οποίες "θυμάται" η |SET. Εξάλλου κάθε φορά που αλλάζετε sprite καλό είναι αυτό να υπάγεται σε διαφορετικό σετ.

**|COL,e1** Δηλώνει σε pixels την θέση σε οριζόντια ευθεία που θα τοποθετήσετε ένα sprite ή θα αρχίσει κάποια άλλη λειτουργία.

**|ROW,e1** Είναι ανάλογη της |COL αλλά για την κάθετη

ευθεία. Η χρήση αυτών των δύο εντολών ορίζει την συντεταγμένη πάνω στην οθόνη για ένα πλήθος εργασιών. Οι τιμές που παίρνει το e1 είναι από -128 έως 255.

**|LEN,e1** Χρησιμοποιείται σαν παράμετρος για τον καθορισμό του μήκους, συνήθως σε windows ή sprites

**|HGT,e1** όπως η προηγούμενη εντολή, μόνο που τώρα ορίζετε το πλάτος


**|ONHI:** είναι το αντίστοιχο της mode


**|ONLO:** είναι η αντίστοιχη της mode 0, ενώ το mode 2 δεν έχει αποκλειστική εντολή στην laser basic καθώς ελάχιστες εντολές την εκμεταλλεύονται, ιδίως σε κίνηση και έλεγχο sprites.


**|SCLS:** είναι το αντίστοιχο του cls και σβήνει τα πάντα στην οθόνη, αλλά όχι από την μνήμη. Να





χρησιμοποιείτε ουτὴν την εντολή αντί της `cls` γιατί η `laser basic` δημιουργεί `software scrolling` γιo την οθόνη και θα έχετε διαφορο προβλήματα στο κάτω μέρος της οθόνης.


 **CLLO:** βάζει την αθόνη σε 80 στηλο


 **CLHI:** βάζει την αθόνη σε 160 στήλες, αλλά όλες οι ενταλές κίνησης θα εργάζονται σαν σε ογδοντάστημα.


 **SSPR,e1,e2** Δίνετε ταν αριθμό των `sprites` που θα υπάρχουν στη μνήμη, από 1 μέχρι και 200! και είναι η τιμή του `e1`. Το `e2` καθαρίζει την θέση από όπου το `sprites` αρχίζουν να καταλαμβάνουν την μνήμη και καλὸ θα ήταν να χρησιμοποιείτε την τελική μαρφή `|SSPR,120,&7000` και να ταποθετείται πάντα στην ορχή ενός προγράμματος. ΠΡΟΣΟΧΗ: αν ξανακληθεί η εντολή αυτή θα σβήσει όλα τα `sprites` από την μνήμη.


 **DSPR** Διαγράφει από τη μνήμη ένα `sprite` του οποίου ταν αριθμό δηλώνετε στην εντολή `|SPN,a` (όπου `a` α αριθμός του `sprite`).


 **PSPR,@V\$** Μιο πολυ χρήσιμη ενταλή, αφού σας επιτρέπει να σώσετε τα δημιουργημένα `sprites`, χωρίς κανένα περιορισμό, σε δίσκο ή κασσέτο. Πρέπει να έχετε ορίσει νωρίτερα το άναμα για την παράμετρο `V$`, ποράδειγμα `V$="USER"` θα σώσει το `sprites` στα αρχείο `USER`.


 **MSPR,@V\$** Κάνει `merge` στη μνήμη ένα αρχείο με `sprites` (τα όνομα ταν στην παράμετρο `V$` με τα γνωστό τρόπο). Αν έστω και ένα `sprite` από αυτό που φορτώνονται υπάρχει ήδη στην μνήμη τότε εμφανίζεται το μήνυμο λόθους `SPN EXISTS`.


 **RNUM** Αλλάζει ταν αριθμό ενός `sprite`. Σύνταξη: `SP1,a:SP2,b:|RNUM (SP1,a είναι α υπάρχων αριθμός και SP2,b ο καινούριος που θα δαθεί).`


 **MASK** Δίνει σε ένα `sprite` (το απαίο έχετε πρωτύερο ορίσει με την εντολή `|SPN`) την κατάλληλη μαρφή για να κινηθεί πίσω από το γραφικά χωρίς να τα χαλώσει.


 **RMSK** επαναφέρει ένα `masked sprite` στη φυσική του κοτάσταση.


 **FREE,@V1** Βρίσκει τα ποσό μνήμης που απομένει, σε περίπτωση που χρειάζεται να προστεθούν κι άλλα `sprites`. Τα πασό κρατάει η παρά-μετρος `V1`.


 **COLQ,@V1 |ROWQ,@V1** Ελέγχουν ανὸ πόσα στιγμή τη θέση στον άξανα `x` και `y` ενός `sprite`, ανάλαγα με τα σετ που έχετε επιλέξει.

 **KEY,e1** Ορίζετε το πλήκτρο ή τα joystick με τα απαία ελέγχετε ένα `sprite` ή εκτελείται μιο ενέργειο.


 **PTBL |PTOR |PTND |PTXR |PTBH |PTIF** Κάθε μιο από ουτές τις ενταλές ταπαθετεί το `sprites` στην αθόνη με διαφανητικό τρόπο, κοταστρέφαντας το `background` πάνω στα αποίο πέφτουν ή χρησιμοποιώντας `XOR`, `AND`, `IF`, `OR` mode περνούν μπροστά, πίσω οπό τα γραφικά ή ανακατεύονται μαζί τους!


 **CSPR** Δημιουργεί ένα `sprite` οπό το μηδέν, οφάυ έχαυν αριστεί πρώτο ο αριθμός του με `|SPN`, τα `|LEN` και `|HGT`. Αυτό το `sprite` παραμένει στη μνήμη μέχρι να το σβήσετε και δεν περιέχει καμίο `data`, είναι κυριολεκτικά διάφωνα!


 **GTBL (GTOR GTND GTXR GTBH GTIF)** είναι αι ενταλές που σας επιτρέπουν να πάρετε ένα καμμάτι της αθόνης και να τα μεταμορφώσετε σε `sprite`! Έχουμε και λέμε λαίπαν: παίρναυμε ένο `sprite` (κατο προτίμηση ένα διάφανα που το φτιάξαμε με την πραγμαύμενη εντολή) δίνουμε τον αριθμό του και τις συντεταγμένες του σχήματος που θέλαυμε να περάσαυμε μέσα του. Παρόδειγμα, `|SPN,100: |COL,50: |ROW,30: |GTBL`. Τώρα τα `sprite` 100 περιέχει τα τμήμα της αθόνης. Δώστε `|SCLS` και `|PTBL` και θα δείτε τα `sprite`.


 **FMVJ** Τι θα ήτον ένα `sprite` χωρίς τη δυνατότητα να τα ελέγχετε μέσω joystick; Αυτό κόνει ουτή η εντολή που διευθύνει τα `sprite` όπως εσείς θέλετε (αρκεί να θυμηθείτε εκείνο το `|KEY,72` νωρίτερα) Με εντολές `|HGT`

και `|LEN` καθαρίζετε την ταχύτητα κίνησης. Παρόδειγμα `|HGT,1: |LEN,2: |FMVJ` σημαίνει ότι θα κινείται με μιο άλφα ταχύτητα πάνω ή κάτω και με δύο άλφα αριστερό δεξιά.

 **XMVJ** Πάλι έλεγchas με τα joystick αλλά αυτή τη φαρά τα κινάυμενα `sprite` δεν κοταστρέφει τα `background`. Δυστυχώς τα `sprite` τώρα αναβασβήνει και δεν είναι ορκετά συμπαγές.

 **WMOV,e1,e2** Τα `sprites` βέβαια δεν χρειάζεται να κινάυνται από τα joystick ή τα πλήκτρα. Αυτά επιτυχόνονται εδώ, όπου `e1` είναι α αριθμός που δηλώνει πόσες φορές θα κινηθεί με συγχρανισμό αθόνης αν το `e2` είναι θετικός αριθμός. Οι παρόμετροι `HGT` και `LEN` λει-τουργαύν πάλι απαραίτητα με τον ίδιο τρόπο.

 **BILD** η πιο δυνατή ενταλή δημιουργίας `background`. Αφάυ αρίσετε τις συντεταγμένες οπό όπου θα αρχίσει η κατασκευή ταν, δίνετε τις εξής ποραμέτραυς: `|KEY,a` (όπου `a` παίρνει τιμές 0 για να περὸσει το νέο σας δημιούργημα πόνω οπό τα πρη-γαύμενο γραφικό, 1 για `XOR` mode, 2 για μπροστά από το γραφικό και 3 για πίσω), τα `sprite` που υπόρχει στην εντολή `|SPN` θα απλωθεί σε αλόκληρη την αθόνη και κάθε του ρίχει θα απατελείται από ένο άλλα `sprite`, ουτό που πρέπει να έχετε δώσει στην μεταβλητή `SP1`.

 **DEEK |DOKE** είναι άμαιες με τις `PEEK` και `POKE` της `Locomotive`. Η γλώσσο έχει βέβιο και άλλες εντολές αλλά με αυτήν την παρυσίαση καλύψομε τα βασικά και... είναι ώρα να αρχίσετε τον πειραματισμό. Μην ξεχνάτε ότι η δομή της είναι ίδια με απαιασδήπατε άλλης `Basic`, ενώ χρησιμοποιεί και τις εντολές της `Locomotive`. Για όσους θέλουν να κάναυν `compilation` ας πρασέξαυν λίγα τη λογική της εντολής `Goto` και να απαφύγουν την `Clear`.

## ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Ετο τεύχος 7 στην σελίδα 30, στο listing για τα αρχεία, διορθώστε ως εξής: γραμμή 250 `INPUT "CONTINUE SEARCHING Y/N" ?` "`AP$`: `IF AP$="Y" THEN 250 ELSE 30` γραμμή 260 `FOR X=0 TO AR%`

**Π**όσες φορές προσπάθησατε να φτιάξετε κάποιο σύνθετο πρόγραμμα σε BASIC και είδατε ότι είναι πολύ κουραστικό; Δε χρειάζεται να έχετε στο μυαλό σας κάτι πολύ σοβαρό για να καταλάβετε τις ελλείψεις της BASIC σα γλώσσα προγραμματισμού. Γι'αυτό άλλωστε και κανείς προγραμματιστής δε χρησιμοποιεί πλέον τη BASIC. Είναι ξεπερασμένη και παλιά, σε αντίθεση με άλλες γλώσσες προγραμματισμού (C, Cobol, Pascal, κλπ), που διευκολύνουν τα πράγματα και τα απλοποιούν.



# SIMON'S BASIC

**Η** BASIC είναι μια γλώσσα εύκολη, που, σε μερικές εκδόσεις της είναι πολύ δυνατή και μπορεί να συγκριθεί άνετα με μερικές από τις λεγόμενες "δυνατές" γλώσσες. Ετσι αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με μια από τις εκδόσεις της BASIC, η οποία είναι πολύ καλή για το μηχάνημα για το οποίο είναι φτιαγμένη. Για να είμαστε πιο σαφείς, στον Commodore 64 μια τέτοια γλώσσα προγραμματισμού είναι η Simon's Basic. Η Simon's Basic υπάρχει τόσο σε cartridge, όσο και σε πρόγραμμα. Οι εντολές που περιλαμβάνει αποθηκεύονται στη μνήμη αφού φορτώσετε το πρόγραμμα και μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε στιγμή. Να σημειώσουμε ότι η Simon's Basic χρησιμοποιεί γύρω στα 8K από τη μνήμη του Commodore 64, αφήνοντάς σας έτσι αρκετό χώρο για να κάνετε τα προγράμματά σας (εμένα ποτέ δε μου χρειάστηκε περισσότερη μνήμη). Ας αναφέρουμε όμως μερικές από τις

εντολές που περιλαμβάνει, οι οποίες σίγουρα θα σας βοηθήσουν να δείτε κάποιες δυνατότητες της γλώσσας κι αν ήδη έχετε γνώσεις από Basic (λίγο-πολύ όλοι έχουν), θα καταλάβετε πολλά πράγματα που οπωσδήποτε θα σας φανούν χρήσιμα. Οι εντολές που είναι διαθέσιμες και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι πολύ απλές, μια και σύμφωνα με το όνομα της εντολής γίνεται και η ανάλογη δουλειά, πχ η Line 'φτάνει μια γραμμή (ανάλογα με τις συντεταγμένες που θα ορίσετε σαν παραμέτρους της εντολής) και η Circle σχηματίζει έναν κύκλο. Μερικές ακόμα εντολές της Simon's Basic είναι οι ακόλουθες: Key, Display, Auto, Renumber, Pause, Merge, Cold, Old, Reset, Insert, Centre, Onkey, Mod, Div, %, \$, Exor, Disk, Dir, Colour, Hires, Multi, Line, Rec, Paint, Flash, Copy, Design, Check, Wave, Music, Pot, Joy και πολλές άλλες (αλοίμονο να είχε μόνον αυτές). Όλες οι εντολές της Simon's Basic εισάγονται όπως και οι εντολές στην απλή



BASIC. Πολλές απ'αυτές μπορούν να δοθούν και κατ'ευθείαν σαν διαταγή στη γραμμή εντολών, όχι μόνο σαν μέρος ενός προγράμματος (αυτό γίνεται στις περισσότερες BASICS). Παίρνουμε για παράδειγμα την εντολή Circle που φτιάχνει ένα κύκλο. Μπορούμε απλά να γράψουμε Circle 160, 100, 52, 40, 1 και να σχηματιστεί ένας κύκλος (διαταγή), ή μπορεί να τη βάλουμε μέσα σε ένα πρόγραμμα σαν γραμμή προγράμματος (320 Circle 160, 100, 52, 40, 1). Ας αναλύσουμε όμως μερικές άλλες εντολές, για να δείτε πόσο απλά είναι τα πράγματα. Τόσο, που ακόμα και ένας απλός USER μπορεί να φτιάξει το δικό του πρόγραμμα χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις. Ξεκινάμε με κάποιες από τις εντολές που έχουν σχέση με τη λειτουργία των προγραμματιζόμενων πλήκτρων. Μ'αυτά ασχολείται η εντολή Key, που επιτρέπει την ανάθεση των επιθυμητών εντολών σε κάποια προγραμματιζόμενα πλήκτρα. Αντιστοιχείται, δηλαδή, η εντολή με κάποιο προγραμματιζόμενο πλήκτρο. Δηλαδή: Key 7, "List" + CHR\$(13) και μετά πατάμε



return. Από αυτή τη στιγμή και ύστερα, όταν πατάμε το πλήκτρο F7 τυπώνεται στην οθόνη η εντολή List και ο κέρσορας τοποθετείται δίπλα και περιμένει να πατήσουμε return.

Συνεχίζουμε με την εντολή Auto. Όταν η Auto εισάγεται σ'ένα πρόγραμμα αρχίζει να αριθμεί τις γραμμές του προγράμματος, όταν βέβαια το γράφουμε. Κάθε φορά που πατάτε return δηλαδή,

αριθμεί την επόμενη σειρά (0, 5, 10, 15, 20 ή 10, 20, 30 ή 100, 200, 300), ανάλογα με το πώς εσείς θέλετε και ποιες είναι οι τιμές των παραμέτρων που ακολουθούν.

Καλύτερα η αρίθμηση να γίνεται ανά 20, έτσι ώστε να έχετε χώρο να εισάγετε και άλλες εντολές ενδιαμέσως, αν αυτό χρειαστεί.

Η Auto χρησιμοποιείται ως εξής: Auto 10,20 και μετά πατάτε return. Τώρα πληκτρολογείτε το πρόγραμμα που θέλετε, το οποίο ξεκινάει από τη σειρά 10 (αυτή είναι και η πρώτη παράμετρος της εντολής) και όποτε πατάτε return, η επόμενη σειρά αριθμείται αυτόματα ανά 20 (αυτή είναι και η δεύτερη παράμετρος της εντολής Auto), δηλαδή 10, 30, 50, 70 κλπ. Αυτά γι'αυτό το μήνα όμως.

Στο επόμενο τεύχος θα ασχοληθούμε με περισσότερες εντολές που ανήκουν στο χώρο του σχεδιασμού και θα αναφέρουμε ορισμένα παραδείγματα και listings τα οποία θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε πιο εύκολα τη λειτουργία των εντολών.

**ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΗΝ !!!**



ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

ΕΛΛ. ΕΠΕΞ. ΚΕΙΜΕΝΟΥ

**AMIGA 500**

- 2ο DRIVE 3.5"
- ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ
- ΣΤΕΡΕΟΦ. ΗΧΕΙΑ
- ΚΑΙ**
- ΑΜΕΤΡΗΤΑ**
- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**



**micro STORE** computers

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ, ΤΗΛ. 9350672

**Γ**ιο τον pointer έχουμε ήδη πει ότι πορουσιάζεται στην οθόνη σον ένα βελόκι και η δουλειό του είναι πολύ οπλή. Προσο- μειώνει το δόχτυλο του χρήστη. Εται με τον pointer ο χρήστης μπορεί νο επι- λέξει μίο ενέργειο οπό ένο μενού, νο αλλάξει την κοτόστοση ενός διακόπη ή να ενεργοποιήσει ένο ποράθυρο γιο είσοδο δεδομένων. Μπορεί επίσης νο χρησιμοποιηθεί οπό το χρήστη σον ένο εργολείο, ονόλαγα με το πρόγρομο που χρησιμοποιεί. Γιο παρόδειγμο μπο- ρούμε νο τον δούμε σε προγρόμοτο γροφικών νο οντικοθιστό το πινέλο ή τον οερογράφο. Ο δείκτης κινείτοι στην οθόνη με τρόπο ονόλογο με την κίνηση του ποντικιού. Δηλαδή α χρή- στης χρησιμοποιεί το ποντίκι σον μέσο προκειμένου νο μετακινήσει τον pointer

ένο icon που του οντιστοιχεί. Ανόλογο με τον τύπο του προγρόμοτος το icon τοποθετείται στο δεξιό (εφορμογές, utilities) ή στο οριστερό (filing systems, printer drivers) μέρος της οθόνης. Από την εκκίνηση του συστήμοτος υπόρ- χουν ήδη δύο τέτοιο icons στο δεξιό μέρος της οθόνης και ένο στο αριστε- ρό. Αυτό οντισταιχούν σταν task manager στο palette utility και στο ADFS και καλύπτουν τις βοσικές ονόγκες του συστήματος όσο οφορά στον κοτομερι- σμό της μνήμης, το mode λειτουργίος της οθόνης και τη διαχείριση των ορ- χείων και προγρομώτων του συστήμο- τος. Αυτό το προγρόμοτο όπως και όλο το υπόλοιπο (ονόλογο πόντο με τις δυοοτότητες και τη λειτουργία τους) είναι σε θέση νο οντιδράσουν σε κόποιο πότημο των κομπιών του πο-

# RISC-OS

## Σ Ε 3 0 0 0 Λ Ε Ξ Ε Ι Σ

**Μ**ετά τη γενική περιγραφή του desktop, συνεχίζουμε την παρουσίαση του RISC-OS με μερικούς από τους πιο συνηθισμένους διαλόγους επικοινωνίας χρήστη- desktop. Αυτοί οι διάλογοι χαρακτηρίζουν όλα τα περιβάλλοντα παραθύρων και δεν θα μπορούσαν να λείψουν από το RISC-OS.

στην οθόνη, ενώ πατώντας ένα οπό το τρία πλήκτρο του δηλώνει την επιθυμία του νο ενεργήσει με κόποιο οπό τους τρόπους που οναφέρθηκαν πιο πάνω. Μετό οπό ουτές τις γενικές πληροφο- ρίες γιο τα πρόγματο που μπορούμε να έχουμε στην οθόνη, ος δούμε ποιά εί- νοι η συμπεριφορό του συστήμοτος οπό την πρώτη στιγμή που θο τα οναί- ξουμε και πως αυτή εξελίσσεται καθώς δουλεύουμε. Το RISC-OS εμφονίζεται αυτόματο στην οθόνη του μηχανήμο- τος, ον βέβαια ο χρήστης το έχει επι- λέξει και την χωρίζει σε δύο τμήμοτο. Το μεγαλύτερο τμήμο της πορομένει κενό και είναι ουτό που κυρίως θο φιλο- ξενήσει τις εφορμογές που θο τρέξει ο χρήστης. Το δεύτερο και μικρότερο τμήμο ονομάζεται icon bar και είναι ένο ποράθυρο στο οποίο εμφονίζεται κόθε πρόγρομοτο που υπόρχει φορτωμένο στο σύστημα και πιθονότοτο τρέχει με

ντικιού πόνω στο icon που τους οντι- στοιχεί με ένον οπό τους εξής τρό- πους: 1) Αν ο χρήστης ποτήσει το αρι- στερό κομπί, η εφορμογή ονοίγει ένο παράθυρο στο οποίο επιτελείται ο σκο- πός γιο τον οποία κοτοσκευόστηκε. Συ- νήθως οι εφορμογές έχουν τη δυοατό- τητα να οναίγαν περισσότερο οπό ένο πορόθυρο, το οποίο μοιρόζοντοι το ίδιο ή και διοφορετικά δεδομένο (είτε το δεδομένο είναι ένα κείμενο, είτε ένο ορχείο πελότη, είτε οκόμα και μιο εικό- νο) και είναι δυοατή η μεταφορά των δεδομένων ουτών οπό πορόθυρο σε πορόθυρο. 2) Αν ο χρήστης ποτήσει το κεντρικό κομπί, τότε εμφονίζεται ένα οπό το μενού της εφορμογής, το οποίο πρέπει νο περιέχει τουλόχιστον μίο επιλογή που δίνει πληροφορίες γιο το πρόγρομοτο και μία επιλογή γιο τον τερμοτισμό του προγρόμοτος. Συνή- θως υπόρχουν και άλλες επιλογές ονά-



λαγα βέβαια και με την δόμηση της εκάστοτε εφαρμογής. Τα utilities και τα filing systems συνήθως δεν περιέχουν τις δύο αυτές επιλογές. Αυτό ακριβώς συμβαίνει και στην περίπτωση των τριών προγραμμάτων που όπως είπαμε είναι φορτωμένα συνεχώς στο σύστημα. Το τρίτο κουμπί του παντοκίου που συχνά αποκαλείται και adjust key δεν χρησιμεύει στο σημείο αυτό. Αν πατήσουμε το αριστερό κουμπί στην πρώτη εφαρμογή, στην αθόνη μας θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που θα περιέχει τον κατάλογο προγραμμάτων της δισκέτας του συστήματος. Αυτό βέβαια θα συμβεί αν και εφόσον έχουμε κάποια δισκέτα στα drive 1 και αυτή περιέχει προγράμματα. Αν πατήσουμε το μεσαίο κουμπί, θα εμφανιστεί στην αθόνη ένα μενού με τις επιλογές που αναφέρονται στη δισκέτα που μπαρεί να υπάρχει στα drive. Αν πατήσουμε το μεσαίο κουμπί ενώ ο pointer βρίσκεται μέσα στο παράθυρο με τον κατάλογο των προγραμμάτων, θα εμφανιστεί ένα μενού με λειτουργίες σχετικές με τα αρχεία του συστήματος. Ετσι βλέπουμε ότι κάθε φορά οι επιλογές του μενού σχετίζονται άμεσα με τα περιεχόμενα του παραθύρου στα οποία βρίσκεται ο pointer. Πραγματικά λοιπόν, αυτό που συμβαίνει σε κάθε περιβάλλον γραφικής επικοινωνίας, είναι ένας συνεχής διάλογος. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά: κάθε φορά που ο χρήστης αλλάζει τη θέση του pointer, πατάει ένα από τα κουμπιά του mouse ή ένα πλήκτρο του πληκτρολογίου, το λειτουργικό σύστημα παίρνει ένα σήμα. Τα σήμα αυτά θα αναλυθεί για να βρεθεί η πραγματική του έννοια και ο παραλήπτης και μετά θα απασταλλεί σ' αυτόν. Ο παραλήπτης δεν είναι τίποτα άλλο παρά μία από τις εφαρμογές που τρέχουν στα desktop και ακριβώς επειδή αυτές μπαρεί να είναι πολλές, πρέπει να ξεκαθαριστεί σε ποια απευθύνεται το μήνυμα που ξεκίνησε από το χρήστη. Υπήρχαν βέβαια και πιο περίπλοκες καταστάσεις όπου το μήνυμα στέλνεται διαδοχικό σε όλες τις εφαρμογές (ή σε όλες έχουν δηλωθεί ότι μπορούν να δεχτούν τα μηνύματα αυτά) μέχρι να παρακρατηθεί από κάποιο που τα αξιολογεί. Εμείς εδώ θα εξετάσουμε την πρώτη και πιο απλή περίπτωση, όπου αυτή ενδιαφέρει τον απλό χρήστη. Σε αυτή την περίπτωση, το μήνυμο που φτάνει σε μια εφαρμογή περιέχει πληροφορίες που δίνουν στην εφαρμογή να κοιτάξει την ενέργεια του χρήστη που το προκάλεσε και έτσι μπορούν με την σειρά τους να ανταλλάξουν με μία ενέργεια ή με ένα άλλο μή-

## **Το ADFS (μέσω του Filer) χρησιμοποιείται από το χρήστη για το φόρτωμα των προγραμμάτων στο desktop, τη διαχείριση των αρχείων του συστήματος (αντιγραφή, διαγραφή, αλλαγή ονόματος κλπ) καθώς και για το φόρτωμα ή το σώσιμο των δεδομένων.**

νυμα. Πρακτικώς όμως να χρησιμοποιήσουμε κάποια εφαρμογή, πρέπει πρώτα να τη φορτώσουμε. Αυτό στο desktop γίνεται με την βοήθεια του FILER. Το Filer είναι αυτισσιστικό ή μεταφορά των κλασικών ενταλών που θα χρησιμοποιούσε ένας χρήστης στα περιβάλλοντα του desktop. Δηλαδή έχουμε ένα γραφικό interface του ADFS (του καμπατιού του λειτουργικού συστήματος που είναι υπεύθυνο για τη διαχείριση των αρχείων). Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τα πράγματα. Το ADFS στο desktop παρουσιάζεται με τη μορφή ενός ή περισσοτέρων icons, ανάλογα πάντα με τον αριθμό των drives και των hard disks που υπάρχουν στο σύστημα. Τα icons αυτά όπως έχουμε πει παρουσιάζονται στα αριστερά μέρος του icon bar αφού ανήκουν σε κάποιο filing system. Τα ADFS (μέσω του Filer) χρησιμοποιείται από το χρήστη για το φόρτωμα των προγραμμάτων στο desktop, τη διαχείριση των αρχείων του συστήματος (αντιγραφή, διαγραφή, αλλαγή ονόματος κλπ) καθώς και για το φόρτωμα ή το σώσιμο των δεδομένων. Επίσης με τη βοήθεια του ADFS ο χρήστης μπαρεί να κάνει format, verify, dismount, καθώς και άλλες λειτουργίες που αναφέρονται πλέον σε αλόκληρη την δισκέτα. Με ακριβώς αυτή τη ναστραπία, δηλαδή το διαχωρισμό των ενεργειών σε αυτές που επιδρούν στα αρχεία και σε αυτές που επιδρούν στις μονάδες, έχουν δομηθεί τα μενού του ADFS στο desktop. Ετσι με το πάτημα του κεντρικού κουμπιού πάνω από το icon μιας μονάδας (ξεχωρίζουμε τις μονάδες τόσο από τον αριθμό που υπάρχει ακριβώς κάτω από το αντίστοιχο sprite όσο και από τη μορφή αυτού, η οποία είναι διαφορετική για τα disk drives και τα hard disks) εμφανίζεται το

μενού με τις λειτουργίες που επενεργούν στην αντίστοιχη μονάδα. Οι λειτουργίες αυτές είναι οι εξής: Name disk: Με την λειτουργία αυτή μπαρούμε να δώσουμε ένα όνομα στη διακέτα ή στα σκληρά δίσκα. Dismount: Τα ADFS συνήθως κρατάει μερικά στοιχεία για την κάθε δισκέτα αντί να τα διαβάσει συνεχώς. Η λειτουργία αυτή σβήνει αυτά τα στοιχεία από την RAM και έτσι την επόμενη φορά πρέπει να ξαναδιαβαστούν. Το αντίθετο γίνεται με την εντολή mount. Backup: Μια πολύ χρησιμη λειτουργία που δημιουργεί ένα ακριβές αντίγραφο μιας δισκέτας σε κάποια άλλη. Verify: Με την επιλογή αυτή το σύστημα ερευνά την ύπαρξη κάποιου ή κάποιων errors στην επιφάνεια της δισκέτας. Free: Απλά μας δίνει τον ελεύθερο χώρο σε μία δισκέτα ή στα σκληρά δίσκα. Πριν συνεχίσουμε με το δεύτερο μενού που παρουσιάζει ο Filer στο desktop, θα πούμε λίγα πράγματα για τον τρόπο με τον οποίο είναι οργανωμένα τα αρχεία στον Archimedes. Ο τρόπος οργάνωσης είναι σχετικά απλός και ακολουθεί τη διάταξη δέντρου (Tree Structure). Αυτό σημαίνει ότι τα αρχεία μας είναι οργανωμένα (αν βέβαια εμείς τα θελήσουμε) σε directories και sub-directories με τρόπο που θυμίζει ένα αντεστραμμένο δέντρο. Η ρίζα του δέντρου δηλαδή το root directory στον Archimedes πάντα αναμάζεται \$. Από αυτό το directory ξεκινάμε πάντα όταν ταπαθετούμε μια δισκέτα στα drive και βλέπουμε τα περιεχόμενά της και αυτό το directory χρησιμοποιούμε συνήθως όσο αφορά στη μετακίνησή μας στο σύστημα. Ένα directory στα ADFS έχει ένα όνομα που απασταλεί από 12 στοιχεία που δεν πρέπει να περιλαμβάνουν αριθμικά σύμβολα, τα οποία έχουν ειδικό νόημα στο σύστημα. Το ίδιο ισχύει και για τα αρχεία του συστήματος. Κάθε directory όπως είπαμε μπαρεί να περιλαμβάνει μέχρι ένα συγκεκριμένο αριθμό άλλων directories και αρχείων. Τα directories αυτά απασταλούν δηλαδή sub-directories του directory στα οποία ανήκουν. Ετσι δημιουργείται η δομή δέντρου που αναφέραμε. Στο desktop για να δούμε τα περιεχόμενα μιας δισκέτας ή του σκληρού δίσκου δεν έχουμε παρά να πατήσουμε το αριστερό κουμπί του παντοκίου πάνω στο icon της αντίστοιχης μονάδας. Αφού διαβαστούν από τη μονάδα τα περιεχόμενα του root directory, εμφανίζεται στην οθόνη ένα παράθυρο με τα αντίστοιχα icons. **Αυτά όμως για τώρα, η συνέχεια και το τέλος του άρθρου στα επόμενα τεύχη.**

# FILIP SOFT COMPUTERS



**ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45**  
**ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ**  
**ΤΗΛ: 46.11.309**

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REAL TIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

## AMIGA GAMES

- LARRY III
- CONQUEST OF CAMELOT
- THE COLONEL'S BEQUEST
- MAN HUNTER 2
- HERO'S QUEST
- KING'S QUEST IV
- POLICE QUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO QUEST I
- CHRONO QUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- BLOOD MONEY
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDERS
- CAPTAIN FIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOWGATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUND CAR RACER
- RVF HONDA
- AIRBONS RAINGER
- TV SPORTS BASKETBALL
- TV SPORTS FOOTBALL
- TV GAME FROM THE DESERT
- KICK OFF 2
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TIME MACHINE
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPHOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- CORPORATION
- FLIMBO'S QUEST
- THUNDERSTRIKE
- MILLENIUM 2.2
- ASTAROTH
- CASTLE MASTER
- INTERPHASE
- NINJA SPIRIT
- DOUBLE DRAGON II
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREETS
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

## ΣΚΑΚΙ-ΤΑΒΛΙ

- ELECTRONIC CHESSPARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

## JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO BLASTER
- QUICK GUN TURBO 6
- QUICKSHOT II TURBO
- NAVIGATOR
- COBRA
- DJOYII
- MEGA BLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- THE CRUISER

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEBRATIM 2S/2D
- VEBRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ**  
**COMPUTERS & TVGAME2600**

## PC COMPATIBLES GAMES

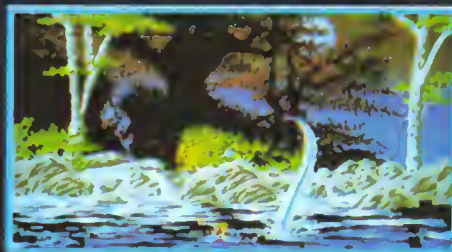
- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S QUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING
- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOSTS'N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR
- CIRCUIT'S EDGE



# UNREAL

Οχι μόνο υψηλής ποιότητας παιχνίδι, αλλά και ευχάριστα διαφορετικό  
ZERO

ENTER THE MAGICAL WORLD OF UNREAL  
AND OVERCOME THE ALL POWERFUL  
MASTER OF DARKNESS!



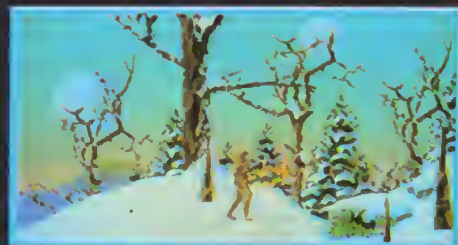
Με μια μίξη από δισδιάστατες κ' τρισδιάστατες εικόνες κ' έναν συνδυασμό από δράση κ' προβληματισμό, το UNREAL θα μπορούσε να είναι μια τερατώδης επιτυχία

ACE



Η απίστευτα γρήγορη ταχύτητα των τρισδιάστατων επιπέδων είναι τεχνικά ιδιαίτερα εντυπωσιακή.

ZZAP



Οι σκηνές με τα τοπία του χειμώνα είναι πολύ εντυπωσιακές.

ZERO



Τα επίπεδα δράσης κ' περιπέτειας έχουν καταπληκτικά γραφικά, γεμάτα από λεπτομέρειες κ' φαντασία.

ZZAP

DELTA  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ 5811532 5821347



TITΛΟΣ	AWESOME
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA
TIMH	7100
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

**Τ**ο τεράστιο διαστημόπλοιο Starship Elapidae ήδη πλησίαζε όλο και κοντύτερα στο δικό μας γαλαξία. Το ταξίδι μας στο σύστημα Skillion δεν ήταν και τόσο επιτυχές και έπρεπε να γίνει κάτι με το πλήρωμα που είχε πέσει σε απραξία εδώ και αρκετό καιρό. Μια ανταρσία μέσα στο σκάφος λόγω βαρεμάρας σίγουρα δε θα μας έθγαινε σε καλό. Ετσι σαν κυβερνήτης του διαστημόπλοιου αποφάσισα να επισκεφθούμε το κοντινότερο αστρικό σύστημα σε αναζήτηση δράσης και γιατί όχι και διάφορων εμπορικών συναλλαγών. Να λοιπόν πως βρεθήκαμε στο σύστημα Octarian (μη με ρωτάτε να σας πω που ακριβώς βρίσκεται, ψάχτε και κάνα χάρτη του σύμπαντος) ταξιδεύοντας προς ένα ειδικά βρεγμένο πλανήτη με το ανορθόδοξο όνομα Aquoss.

# AWESOME

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑΤΟΣ

**Τ**α πραγμαμένης τεχναλαγίας όργανο του σκόφους μου αποκάλυψαν ότι υπάρχουν οκτώ συναλκικό πλανήτες α'αυτό το σύστημα. Όλοι τους είναι επικίνδυνοι ολλά και κερδοφόροι. Σμήνη από εξωγήιναυς γεμίζουν ασφυκτικό όλανς τους πλανήτες και ακούγανται περίεργες φήμες για γιγόντια πλόσματα που περιπαλουν στις ατμόσφαιρες τους, έταιμα να κατατεμαχίσαν κάθε ανύποπτο θύμα. Στις data banks όμως ανακάλυψα και άλλο οπαθαρρυντικό στοιχείο. Το κόστας των καυαίμων σ'αυτό το σύστημα είναι απίστευτα υψηλό, έτσι ώστε σε συνδυασμό με τις προηγούμενες πληραφορίες το ρίσκο της όλης επιχείρησης είναι πλέον παλύ ανεθασμένα. Και ήδη θρискόμαστε 12 έτη φωτός μακρύτερα από τα γαλαξία μας... Είναι γνωστό σε όλους ότι ότον όλα πόνε άσχημα κόποιο κοινούριο στοιχείο έρχεται και τα κάνει χειρότερα!! Αυτό ακριβώς συμβαίνει και στην περίπτωση μας. Εκτός απ'όλα όσα είπαμε προηγουμένως, καινούριες δυσκολίες προστίθενται στην αποστολή μας. Συγκεκριμένα αι Homikahns, μια μιλιταριστική ράτσα εξωγήινων έχει εχθρικές διοθέσεις απέναντι στους Octarians, αι απαίαι είναι κολοί έμποροι ολλά αρναύνται να τους παυλήσουν τα προϊόντα τους. Όλα αυτό γίνονται εδώ και αρκετούς αιώνες και το πράγματα ήδη έχουν φθάσει στα απραχώρητο. Εται οι Homikahns απασαίζουν να καταστρέψουν ολόκληρα το Octarian σύστημα, και δυστυχώς για μας κατέχουν πλήρως την απαραίτητη τεχναλαγία για να πραγματοποιήσουν την απειλή τους. Είναι απλό θέμα χρόνου να μαζέψουν την απαιτούμενη ενέργεια παυ θο επιτρέψει στα γιγόντια κανόνι Πραμηθέας να καταστρέψει τα πόντα. Πρέπει λοιπόν να μαζέψαμε όσα καύσιμα και εμπορεύματα μπορούμε από όλους τους πλανήτες στα συνταμότερα δυνατό διόστημα και να επιστρέψαμε στο γαλαξίο μας. Αλλιώς θα πρασθέσαμε τα κοκκαλό μας (και των συντρόφων μας) στη διαστημική σκόνη παυ ταξιδεύει απα γαλαξία σε γαλαξία....

W E L C O M E

**Κ**υρίες και κύρια καλώς ήρθατε στο AWESOME!!! Μιλάμε θέβαια γιο την καιναύργια κυκλοφορία της Psygnosis, μια εταιρία παυ έχει θαλθεί να μας κάνει να χάσουμε ταν ύπνα μας, τα σχαλεία μας, τις γυναίκες μας (όσαι έχαυμε!) και τις τελευταίες τρίχες από το κεφάλι μας (όσες μας οπέμειναν μετό από τα παίξιμο του Shadow of the Beast II !!)

Συγκεκριμένα τα AWESOME, τα Beast II, και το Killing Game Show (όλλο φαθερό παιχνίδι κι'αυτό), απατελούν τρια από τα κολύτερο παιχνίδια όλης της φετινής χρονός. Εδώ ίσως μιλάμε πλέον και για κόποιο ρεκόρ! Αρκετά όμως με τα στατιστικό.

Ας επιστρέψουμε λοιπόν στη τελευταία κυκλοφορία της περιβόητης αυτής εταιρίας, στο φοθερό (κατά λέξη μετόφραση η ολλιώς όναμα και πρόγμα) AWESOME (πραφέρεται όουσαμ).

Η εισαγωγή παυ μόλις διαθάσατε σας θάζει πλήρως μέσα στο κλίμα του παιχνιδιού. Πραγματικό πρόκειται για ένα παλύ δυνατό αενόριο μέσα από τα πααίο ξεπετόγεται ένα κοταπληκτικό παιχνίδι όφογο εκτελεσμένα σε όλα τα επιμέραυς κομμότια του. Κι'αυτό είναι τόσο παλλό...

Περισσότερα όμως γι'αυτό παρακότω. Αυτό παυ θέλω να παω τώρα είναι ότι παλύ θα μ'άρεσε να δω μια ταινία στο κινηματογράφο, ακηναθετημένη απα κάποια μαίτρ παυ είδαυς (θλεπε George Lucas η Ridley Scott των Star Wars και Blade Runners αντίστοιχα) παυ να στηρίζεται α'αυτό τα παιχνίδια. Ίσως είναι καιρός να αρχίσαν να θγαίναν ταινίες στη μεγάλη αθόνη παυ να αφείλαν την υπαρχή τους σε αντίσταιχα campruter games, ενώ μέχρι σήμερα συμβοίνει τα αντίθετα όπαυ τις περισσότερες φαρές τα αποτελέσματα είναι από μέτρια έως παλύ άσχημα...

Ειλικρινό το AWESOME έχει όλο τα πρασόντα για κότι παλύ κολό...

ΜΙΑ ΕΥΚΟΛΗ

ΑΠΟΣΤΟΛΗ

**Α**ς αφήσουμε όμως τις μεγάλες οθόνες και ας επιστρέψαμε στην αθόνη παυ υπαλαγιατή μας. Όπως είδαμε στην αρχή, τα σκάφας σας ταξιδεύει προς το πλονήτη Aquoss, ένον απα τας ακτώ πλανήτες του αστρικού αυστήματος Octarian. Το ταξίδι σας αυτό θα σας το δυακαλέψουν οι πειρατές του διαστήματος, οι γιγόντια μετεωρίτες, και τα τερόσπια ερ-





πετά παυ περιπολούν στην ατμόσφαιρα του πλανήτη. Αν βγείτε ζωντανοί από όλα αυτά, δεν σημαίνει ότι τελειώσαν τα βάσανά σας. Στην επιφάνεια του πλανήτη σας περιμένουν το σκάφη των εξωγήινων, όχι για κάποια τιμητική υποδοχή αλλά γις να σας κάνουν τη ζωή ακόμη πιο δύσκαλη.

Μετά πρέπει να βρείτε κάποια σωστό μέρας να πρσσειωθείτε, όπου πεζοί πλέον θα πρέπει να ανακαλύψετε την μυστική είσοδο στην υπόγεια πόλη. Μην περιμένετε βέβαια τέτοια σημαντική είσοδο να τη βρείτε αφύλακτη.

Όλα και κάποιο τέρας ενός κάποιου όγκου θα έχει σβαρές αντιρρήσεις σχετικά με την είσοδό σας...

Όταν καταφέρετε να τα πείσετε, καινώς το σκοτώσετε, τότε πλέον μπορείτε να ξεκαυραστείτε (ουφ!!).

Τι λέω όμως παυ καιρός για ξεκούραση. Ο χρόνος σας είναι παλύ λίγας. Ας μην ξεχνάτε τους Homikahns.

Αφήνετε λοιπόν τα joystick στην άκρη και βάζετε τα μυαλά σας να δουλέψουν.

Εδώ είναι ίσως τα πιο κρίσιμα σημεία του παιχνιδιού, όπου πρέπει να παρθούν οι σωστές αποφάσεις από τις απαιτήσεις κρίνεται η ζωή η δικιά σας και του πληρώματός σας. Συγκεκριμένα τα όπλα που μπορείτε να αγοράσετε, τα καύσιμα, τα προϊόντα που μπορείτε να πουλήσετε και ο σωστός υπαλαγισμός του επόμενου ταξιδιού

σας, είναι αποφάσεις που πρέπει να παρθούν μετά από παλλή σκέψη. Όταν λοιπόν έχετε τελειώσει με όλα αυτά ξαναβγαίνετε στο διάστημα, έτοιμοι να συνεχίσετε τα ταξίδια στον επόμενο πλανήτη. Ας μην ξεχνάτε ότι υπάρχουν άλλαι επτά πλανήτες που σας περιμένουν... Ας σταθούμε όμως ακόμα για λίγα, στις υπόγειες πόλεις που συναντάτε (μόνα αν είσαστε ικανοί παίκτες παρακαλώ !!) πάνω στους διάφορους πλανήτες. Ναμίζω ότι η φύση του παιχνιδιού είναι τέτοια, που μας επιτρέπει

(σε συνδυασμό βέβαια και με τη δικιά μας πανόψυχη φύση !!), να σας δώσουμε μερικές πληροφορίες και γιατί αχ

και κάποια hint παραπάνω. Συγκεκριμένα, σ'αυτά τα πραγμαύμενα στάδια, δηλαδή στις αναμετρήσεις σας με τους πειρατές, τους μετεωρίτες και τα διάφορα τέρατα, πρέπει να παίξετε καλά και να μαζέψετε

όσο τα δυστόν περισσότερους κρυστάλλους και αρυκτά μπορείτε. Και αυτό γιατί έτσι αυξάνονται τα χρήματα σας (παλύ βασικά αυτό), όπως και τα καύσιμα σας (πάρα παλύ βασικό). Τα χρήματα μπορείτε να τα χρησιμαποιήσετε για να εξαπλίσετε το σκάφος σας. Υπάρχει μια μεγάλη γκάμα από όπλα τα οποία μπορούν να σας βοηθήσουν στις αναμετρήσεις σας.

Αυτά είναι σφαιρικές βόμβες, παλμικά lasers, περιφερειακά όπλα, θανατηφόρες ακτίνες, φλαγοβόλα, mining lasers, κανό-





νι πλόσματος μεγάλης εμβέλειας και το πιο δυνατό, ο ακτινωτός διαλυτικός καταστροφάς. Το κοκό είναι ότι κάθε πλανήτης διαθέτει μερικά από αυτά και θα χρειαστεί να επισκευθείτε ορκεταύς πλανήτες για να το μαζέψετε όλα. Πόντως στan πρώτα πλανήτη πρέπει οπωσδήποτε να αγοράσετε το mining lasers, τα απαισία θα σας βοηθήσουν να μαζέψετε τα ορυκτά απο τους μετεωρίτες. Επίσης, μπαρείτε να διαλέξετε κάποια αποστολή από ταν ένα πλανήτη στan άλλο, αν θέθοια υπάρχει, που θα αυξήσει τα αποθέματα σας σε χρήματα η καύσιμα. Μετό σειρά έχει να κανονίσετε τη πορεία σας προς ταν επόμενο πλανήτη, μέσω του ειδικού κομπιούτερ πανcom. Στσην οθόνη του λοιπόν βλέπετε τα χρήματά σας, τα καύσιμά σας, το λογορισμό του ξενοδοχείου (δεν πιστεύω να νομίζατε ότι θα μένοτε στο δρόμο !!), ταν πλανήτη που είσατε και τον πλανήτη που θέλετε νο πότε, καθώς και τις ανόλογες ημερομηνίες. Μπαρείτε να περιμένετε πότε α πλανήτης παυ θέλετε να πότε θο πλησιόσει καντά στan πλανήτη που είσατε (πληρώνοντας φυσικό τα λαγαριασμό στα ξενοδοχεία) για νο γλυτώσετε πολύτιμα καύσιμα. Εσείς πρέπει να κρίνετε τι σας συμφέρει καλύτερα.

Όταν λοιπόν τελειώσετε με όλα αυτά, μπαρείτε πλέον να συνεχίσετε τα ταξίδια σας.

## Ο ΣΩΣΤΟΣ ΤΡΟΠΟΣ

**Α**λλό νομίζω ότι είναι καιρός να προχωρήσουμε και στα πιο τεχνικά θέματα του παιχνιδιού, που αν μη τι άλλο, είναι εξίσου ενδιαφέροντα. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν από τα γραφικά, και πια συγκεκριμένα την εισαγωγή. Πρέπει όμως πρώτα να πόρουμε μερικά μέτρα ασφαλείας, γιατί υπάρχουν και καρδιακοί ονάμεσά μας... Καθίστε λοιπόν όσο πιο οναπαυτικά μπαρείτε στη πιο κολή παλυθρόνα του σπιτιού σας (αγνοώντας τα ικετευτικά σχόλια της μαμάς σας για πρσαχή), συνδυάστε την Amiga σας με το ακριθό σας στερεοφωνικό (μόλλαν πρώτα κόντε τη σύνδεση και μετό καθίστε, (πόντα χόνω το μυαλό μου όταν μιλώ γι' αυτήν ειδικό την εισαγωγή...), ανοίξτε τα volume του ενισχυτή στο τέρμα, θόλτε τη πρώτη δισκέττα στο drive, και κλείστε το φωτά!! Τα ξέρω, είναι περίεργη ιεροτελεσσία αλλό μόνον έτσι θα μπορέσετε να καταλάβετε πλήρως αυτό παυ βλέπετε. Πράγματι, αν η εισαγωγή του Beast II ήταν η καλύτερη (παυ σίγουρα ήταν) με μάγους και τέρατα, αυτή εδώ είναι η καλύτερη εισαγωγή με διαστημικό θέμα παυ έχει γίνει ποτέ σε παιχνίδι!!!

Εδώ η Psygnosis ξεπέρασε ταν ίδιο της ταν εαυτό. Βλέπετε μια σκηνή μαναμαχίας από αυτές παυ περιγράψαμε πια πριν, με

καταπληκτικό τεράστια γραφικά και φοβερό αμαλή κίνηση, ακριθώς σαν να είσατε σε κινημοτογράφο. Εμένα προσωπικό μου θυμήσε μοναμαχίες ανάμεσα σε σκόφη από την πολίο παλύ καλή τοινίο Battleship Galactica. Ειδικό η στιγμή της έκρηξης του εχθρικού σκόφους, όπου μετό φαίνεται τα δικό σας έτσι τεράστιο να περνόει πόνω από τον πλονήτη και να φεύγει, είναι το κάτι άλλα... Αλλά όλα αυτά ίσως να μη φάνταζαν τόσα εντυπωσιακό αν δεν ήταν αυτός ο καταπληκτικός ήχος (εδώ η χρησιμότητα του στερεοφωνικού). Βαρύς, γεμάτας ήχος του σκόφους όπως σκίξει τον οέρα (μόλλαν τον κενό του διαστήματος), δεμένος απόλυτα με αυτό που βλέπαμε στσην οθόνη. Φεύγει το σκόφος σας απο αριστερό πρως τα δεξιά της οθόνης, αυτό ακούτε και στα ηχεία σας με πλήρη λεπτομέρειο.

Αψογοί ήχαι των lasers και μια χαρταστική έκρηξη συμπληρώνουν την απόλαυσή σας. Ειλικρινό δεν μπαρώ να φανταστώ τίποτα καλύτερο...

## Ω Ω Ω Ω !!!

**Ο**ταν λοιπόν η εισαγωγή έχει τέταια ποιότητα, τι να παύμε για τα γραφικά και ταν ήχο στο ίδιο το παιχνίδι...

Τα διαστημόπλοιά σας είναι τερόστιο και είναι στα κάτω και κεντρικό τμήμα της οθόνης και γύρω σας είναι οι διάφοροι εχθραί.

Με το joystick περιστρέφετε το διόστημα (όρα και τας τυχόν εχθρούς σας μέσα σ' αυτό), η αντίστοιχα κινείστε εμπρός-πίσω, πρόγμα παυ ενώ ακούγεται περίεργα, στη πρόξη συνηθίζεται παλύ γρήγορα, και τελικά είναι περισσότερο απατελεσματικό.

Όταν πλησιόσετε ταν πλανήτη, εγκαταλείπετε τα κεντρικό σκόφος και ελέγχετε ένα μικρότερο και πιο ευέλικτα σε όλη την οθόνη, προσπαθώντας να απαφύγετε τα τερόστια κυριολεκτικά ερπετά, τα οποία σε στιγμές γεμίζουν όλη την οθόνη και κι ναύνται με τερόστια τοχύτητα!!!

Πρέπει να το δείτε για να τα πιστέψετε. Στο ενδιόμεσα στόδια θέθοια, μπαρείτε να διαλέξετε τα όπλα παυ θέλετε και να εξετόσετε την ασπίδα σας.

Μετό, μέσα στσην ατμόσφαιρα του πλανήτη, πόλι αλλάζει ο τρόπος παυ ποίζετε.

Βλέπετε τα σκόφος σας από πόνω, και προσποθείτε να σκατώσετε όσα πιο πολλά εχθρικά σκόφη μπαρείτε, αυξόνοντας έτσι τα απαθέματα σας σε οξυγόνο που θα σας είναι απαραίτητο όταν προσγειωθείτε στσην επιφόνεια.

Εκεί, πεζός πλέον πρέπει να υπερασπίσετε τη ζωή σας με το ακτινοβόλο σας, ψόχοντας να βρείτε την υπόγεια πόλη του πλανήτη, όπως είπομε και πιο πριν.

Μόνο παυ πρέπει να θιαστείτε, γιατί το οξυγόνο σας είναι περιορισμένο... Βλέπουμε λοιπόν ότι υπάρχει μεγάλη παικιλία στο gameplay, κότι που προσθέτει αφάντοστο





στην απάλαυση του παιχνιδιού.

Όλα βέβαια αυτά τα στάδια παιχνιδιού, συναδεύονται και από την κατάλληλη μουσική συν ηχητικά εφέ, που είναι διαφορετικά κάθε φορά και εξίσου απατελεσματικά. Αρκεί να ακούσετε τα ηχητικά εφέ μέσα στη πόλη...

Φυσικό, πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι, μπορούμε αν θέλουμε να βγάλουμε τον ήχο off, όπως επίσης να διαλέξουμε αν θέλουμε να δούμε τα game over sequence. Αυτή η τελευταία επιλογή μας επιτρέπει να ξεκινήσουμε το παιχνίδι αμέσως μόλις χάσουμε, χωρίς να χρειαστεί να περιμένουμε να τελειώσει το game over sequence, κάτι πολύ χρήσιμο για τους βιαστικούς!!!

Αυτό το στίσιον μας τα πρωτοπαρουσίωσε η Psygnosis στο Beast II, και όλα δείχνουν ότι από εδώ και πέρα θα αποτελεί standard σ' όλα τα καινούρια παιχνίδια. Φυσικά δεν χρειάζεται να παύμε ότι τις πρώτες δυο-τρεις φορές θα θελήσετε από μάνοι σας να δείτε (και πάνω απ' όλα να ακούσετε!), αυτά τα προγραμματικό φαβερά σε όλα του game over.

Επίσης να μη ξεχάσουμε να πούμε ότι για κάθε πλονήτη έχουμε να αντιμετωπίσουμε και διαφορετικούς εχθρούς, τόσο σε πασότητα, όσο και σε δυσκολία.

Αυτοί παικίλουν από απλά πειρατές του διαστήματος (τους καθορίζετε σχετικό εύκολα), μέχρι κανονικά cany από φαρτηγά που κουβαλάνε διάφορα εμπορεύματα, και τα οποία προστατεύονται από περιπαλικό της αστυνομίας του διαστήματος. Βέβαια αν φότε τα περιπολικό, τα εμπορεύματα γίνονται δικό σας.

Επίσης τα διάφορα όπλα που εφαιδιάζετε, σας αλλάζουν την εξωτερική άψη του σκάφους σας, κόνοντας έτσι τα παιχνίδια πιο ενδιαφέρον.

Κάπου εδώ ναμίζω ότι πρέπει να πούμε και δυο λόγια για τη συσκευασία του παιχνιδιού.

Τα Awesome λοιπόν έρχεται σε μεγάλα πακέτο όπως και τα Beast I και II οντίστοιχα, με μια πολύ ωραίο εικόνα ενός διαστημοπλοίου στα εξώφυλλα, μαζί με τα καταπληκτικά lettering του γνωστού μας Roger Dean.

Φυσικά δεν λείπει και τα απαραίτητα πλέον μπλουζάκι με τα logo του παιχνιδιού από τον ίδιο.

Ξέρω, θ' αρχίσετε πάλι να φωνάζετε για τη τιμή, αλλά αν τα καλασκεφέτε σίγουρα θα σταματήσετε.

Αλλωστε αυτό τα μπλουζάκια σε λίγο καιρό θα είναι collector's items (αυτό για όσους ξέρουν).

Επίσης, τα manual εξηγεί ικανοποιητικά τι πρέπει να ξέρετε, αν και θα τα θέλαμε λίγο πιο αναλυτικά (ας κάνουμε και κόπια παρόμοια!).

Τα παιχνίδια είναι τεράστια και έρχεται σε τρεις δισκέτες, από τις απαιές η μία είναι η εισαγωγή. Αν έχετε δεύτερο drive, μπαρείτε να έχετε τη δεύτερη δισκέτα στο



drive της Amiga και την τρίτη στα εξωτερικά, ώστε να μην κόνετε αλλαγές. Μέχρι και την έξτρα μνήμη αναγνωρίζει τα πράγμαμα, συντομεύοντας έτσι τους χρόνους φορτώματος.

Ευχαριστούμε πολύ Psygnosis για όλα αυτά, που τα περιμέναμε από την εποχή του Shadow Of The Beast!!! Τελικά άξιζε η αναμνή...

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

**Κ**άπου εδώ λοιπόν, πρέπει να τελειώσουμε την περιήγηση μας στα συναρπαστικά αλλά και επικίνδυνα κόσμο του AWESOME. Απ' όσα έχουμε πει μέχρι τώρα, σίγουρα θα έχετε καταλάβει ότι δεν πράκειται για ένα συνηθισμένο παιχνίδι που θα περάσετε λίγη ώρα μαζί του και μετά θα το θαρεθείτε. Το AWESOME είναι ένα παιχνίδι τεράστιο, αχανές θα έλεγα καλύτερα, που για να τα τελειώσετε πρέπει να επιστρατεύσετε τις καλύτερές σας δυνάμεις, και τις πιο κρυφές σας αρετές. Δεν είναι τόσο η πρωτατυπία του σαν παιχνίδι, όσο ο σπάνιος συνδυασμός και η φαβερή μίξη στοιχείων

από shoot'em ups, adventures και strategy games. Το αμέσως επόμενο παιχνίδι που έρχεται στα μυαλά μου αυτή τη στιγμή (χωρίς ΑΥΤΑ τα γραφικά και ΤΟΝ ήχο), είναι το Elite. Πραγματικά, αξίζουν συγχαρητήρια στη Psygnosis (αλλά και στην ομάδα Reflections που κρύβεται πίσω από όλες τις τελευταίες της κυκλοφορίες), που με παιχνίδια σαν τα AWESOME μας κόνουν όλους εμάς που έχουμε Amiga να αισθανόμαστε περήφανοι. Εγώ στη θέση σας θα είχα πετάξει το περιοδικό, και θα έκανο τα πάντα (κυριαλεκτικά!!), για ένα αντίτυπο του AWESOME !!! ΕΞΕΙΣ;...

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 96**



**SUPER  
SKI**

**GENERATION  
BOMBER**



**PRO TENNIS  
TOUR**  
GREAT  
COURTS



# CHALLENGERS

**KICK  
OFF**



**STUNT  
CAR  
RACER**



Τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς

Αγγίξτε την τελειότητα με αυτή τη συλλογή  
που περιλαμβάνει τους καλύτερους εθνομιωτές Challengers!

**DELTA  
COMPUTERS**

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

ATARI ST  
AMIGA, IBM PC and compatibles,  
COMMODORE 64, SPECTRUM and AMSTRAD CPC  
Note 1! KICK OFF is not available in the PC version.  
Note 2! In the SPECTRUM version STUNT CAR  
RACER and SUPERSKI are replaced by CARRIER  
COMMAND, P47 and RICK DANGEROUS.

**UBI SOFT**

Entertainment Software



<b>TITΛΟΣ</b>	ZOMBI
<b>HOUSE</b>	UBI SOFT
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>TIMH</b>	3950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

TOY N. KRONTHPA



**Τ**α ζόμπι δεν είναι χορτοφάγα! Αυτό έγινε αμέσως κατανοητό από την πρώτη στιγμή, όταν πριν από τεσσера περίπου χρόνια εμφανίστηκε στους CPC το ομώνυμο game. Είχε πολύ καλά γραφικά και ήχο και μια τρομερή υποθεση. Ήταν μια από τις πρώτες επαφές της Ελλάδας με το γαλλικό software.

# ZOMBI

**Τ**ο χρόνιο πέροσαν και τα γολλικά παιχνίδια εξοπλήθηκαν και γνώρισαν την πογκόσμιο ονογνώριση. Εκείνα που ελάχιστα όμως θα περίμεναν είναι να δουν το Zombi στους 16-bit υπολογιστές. Η υπόθεση έχει πορομείνει η ίδια και μοιάζει να είναι βγολμένη από σενάριο ανάλογης τοινίος, ιδίως από αυτές που έχουν σκηνοθετήσει ο Lucio Fulci και ο Giorgio Romero.

Είσοστε μια αμάδα που οποτελείται από τρεις όντρες και μία γυνόικα και προσποθείτε νο ξεφύγετε από το ζόμπι που έχουν κατακλύσει την γη.

Τελευταίο σας ελπίδο είναι ένα ελικόπτερο που βρίσκειται στη ταράτσο ενός τεράστιου νοσακομείου. Μόνο που πρέπει νο βρείτε πρώτο το κούσημο που θα τα βόλουν σε κίνηση.

Η οθόνη χωρίζεται σε ορκετά windows, με μεγολύτερο αυτό που βλέπετε τη δρόση. Υπόρχει ακόμα το παράθυρο του inventory και των οντικειμένων που κουβαλάτε, στο πάνω μέρας φοίνοντο το πρόσωπο των ηρώων σας, ένα παράθυρο όπου εμφανίζονται το πρόσωπο ουτών που συναντότε (συνήθως είναι ζόμπι) και ένα window ακόμα εμφανίζεται ότον ενεργοποιείτε ένα οντικείμενο.

Ο χειρισμός γίνεται όλος με το mouse και είναι πραγματικό καλός και α τράπος με τον οποαίο μετακινείστε στο χώρο, ενεργοποιώντος το διάφορα βελόκια, ήτον εξοιρετικό πρωτότυπος γιο την εποχή του και χρησιμοποιεΐτο με επιτυχίο σε πολλό νεώτερο adventures (Carparation, Xenomorph). Στο παιχνίδι ενεργείτε σον κάθε ότομο ξεχωριστό και α μόνος τρόπος γιο νο ολοκληρωθεί η ομόδο είναι νο βρεθούν όλοι οι χορακτήρες μαζί στο ίδιο δωμότιο. Τα διάφορα ζόμπι που αργό ή γρήγορο θο σας επιτεθούν υπάρχουν δύο τρόποι να το εξαντώσετε: ή το ταράζετε στις σφαλιόρες μέχρι -δεύτερου (;) - θονάτου ή το πυροβολείτε στο κεφόλι με κόποιο πιστόλι ή άλλο πυραβόλο όπλα από αυτά που βρίσκοντο στο χώρο όφθονα και είναι ιδιοίτερα χρήσιμο. Ο χώρος της περιπλάνησης είναι αρκετά μεγόλος και συμπεριλομβόνει ορκετούς ορόφους του νοσοκομείου και τη γύρω περιοχή, ενώ



υπάρχει και ένα οσονσέρ που θο σας βοηθήσει να φτόσετε παντού. Πρασέξετε όμως γιοτί υπάρχουν πόρα πολλοί τρόποι γιο νο πεθόνετε, όπως να πέσετε από μεγόλο ύψος, νο σας κόνει μεζεδόκι μιο μεγόλη πορέο από ζόμπι, νο μηδενιστεί η οντοχή σας από το χτυπήμιο ή νο μετομορφωθείτε και εσεις σε ζόμπι. Μπόλικο ψόξιμο, ορκετό οντικείμενο και σχετικό μεγόλη ελευθερίο κινήσεων.

Τα γραφικό όμως είναι όσημο, θυμίζοντος αρκετό αυτό των 8-bit.

Δεν υπάρχει λεπτομέρειο στο σχεδιοσμό των background, ούτε ικονοποιητικός αριθμός χρωμάτων, ενώ το ζόμπι είναι σχετικό χοριτωμένα sprites (έερκκκ, μερικά μοιάζουν με τον εκδότη του USER! Χο, Χο) και διοθέτουν ονεκτό animation, ον σκεφτούμε ότι βρισκόμαστε σε ένα role playing adventure. Το μέγεθος όμως της οθόνης είναι μικρό και δεν υπόρχει scrolling.

Σε γενικές γρομές η εμφόνιση του παιχνιδιού είναι οπογαητευτική. Από την άλλη όμως το gameplay είναι μπόλικο και εθιστικό, όσο και πρωτότυπο και διοσκεδοστικό.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>62</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>50</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>65</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>78</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>83</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>79</b>



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	HERO QUEST I
<b>HOUSE</b>	SIERRA ON-LINE
<b>FORMAT</b>	PC, AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	11.000
<b>TEST</b>	PC ME VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Τ**ι θα λέγατε να κάνουμε

ένα μικρό ταξίδι πολλά

πολλά χρόνια πιο πίσω, και

να προσπαθήσουμε και εμείς

να αποκτήσουμε τον τίτλο

του γενναίου "Ηρώα". Ένα

ταξίδι σε μια εποχή γεμάτη

μαγεία, σε μια εποχή που τον

πρώτο λόγο τον έχει το

ξίφος. Ετοιμαστείτε λοιπόν

για ένα ταξίδι στο μαγικό

κόσμο του Hero Quest.



# HERO QUEST I

So You Want To Be A Hero

Σ Ε Ν Α Ρ Ι Ο



Το σενάριο του παιχνιδιού κινείται σε χώρους φοντοσκοπικούς που η μαγεία και τα ξίφος έπαιζαν πρωταγωνιστικό ρόλο. Η περιπέτεια εξελίσσεται στην καιλόδα του Spielburg. Εσείς είστε απόφοιτοι της παλύ γνωστής σχολής για ήρωες "FAMOUS ADVENTURE'S CORRESPONDENCE SCHOOL". Ένο πόστερ που διαθέτετε γράφει "Ζητείται ήρωας". Ετσι αποφασίζετε να πάτε στο Spielburg και να οπακτίσετε τον τίτλο του ήρωα. Φτάνοντας στα μικρό χωριό, ο πρώτος άνθρωπος που θα δείτε είναι ο τοπικός σερίφης, ο οποίος θα σας πει να πάτε στη λέσχη Adventure του χωριού. Εκεί θα μάθετε όλες τις αποστολές που πρέπει να φέρετε σε πέρας γιο να απακτήσετε τον τίτλο του ήρωα. Βασικές αποστολές είναι να σκοτώσετε το σατανικό μάγο KOBOLDO που έχει μεταμορφώσει τα γιο του θαρώνου σε αρκούδα, να ελευθερώσετε από τα μάγια την Elsa, κόρη του θαρώνου και τέλος να διώξετε από την καιλόδα τη σατανική μάγισσα Baba Yaga. Στην πορεία της περιπέτειας θα έχετε να αντιμετωπίσετε παλλό τέρατα και ληστές, όπως Goblins, Kobolds, Gaans, Giants, Minotaurs, Tralls, Orges, Saurus, Mantray, Maase, Griffin, Cheetaur, Saurus Rex, Dragon και όλλα παλλά. Αν καταφέρετε αυτές και παλλές άλλες δοκιμασίες, τότε ο τίτλος του ήρωα είναι δικός σας. Τα παιχνίδι μας δίνει τη δυνατότητα να διαλέξαμε με ποιαν χαρακτήρα θα θέλαμε να παίξουμε. Οι χαρακτήρες είναι αι εξής: παλειμιστής, μάγας και κλέφτης. Ουσιαστικά μιλάμε για τρία διαφορετικά Adventures. Ενώ η υπόθεση παραμένει η ίδια, κάθε χαρακτήρας οντημετωπίζει κάθε κοτόσταση διαφορετικά.



## Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α - Η Χ Ο Σ



Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα και τα κάθε τι είναι σχεδιασμένα με την παραμικρή λεπταμέρεια.

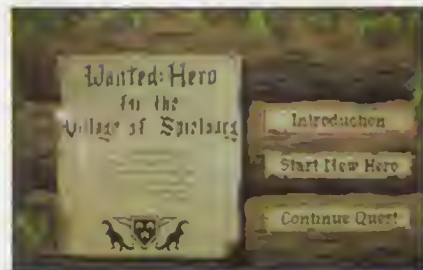
Πραγματικά και αυτή τη φορά η Sierra έδωσε ό,τι καλύτερα θα μπορούσε να δώσει. Οι χρωματισμοί του Hero Quest I είναι αρκετά ζωηρά και αι συνδυασμοί των χρωμάτων είναι πάρα παλύ επιτυχημένοι.

Αν δεν έχετε έγχρωμο μόνιταρ, να επιδιώξετε να δείτε τα Hera quest σε κά-

παιαν φίλα σας παυ έχει. Η διαφορά παυ θα δείτε είναι τεράστια. Τα γραφικά και τα χρώματα του Hera Quest μπαρώ να παω χωρίς καμιά επιφύλαξη άτι είναι τέλεια. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι απόλυτα πειστική. Όλα τα γεγανότα στην περιπέτεια έχαυν μια λαγική και γίνονται σε κάπαιο λαγικό χρόνα. Ο ήχας του παιχνιδιού είναι καλός αλλά θα μπαπαύσε να ήταν ακόμα καλύτερας. Αυτό που σίγαυρα θα έπρεπε να υπάρχει σ'αυτή την περιπέτεια είναι κάποιες φώνες μάχης και τεράτων. Αν υπήρχαν αυτά, σίγουρα θα ανέβαζαν την περιπέτεια κατά παλύ (τέλεια).



# P A R A D I S E



## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



Αφού διαλέξετε τον πολεμιστή, του δώσατε όνομα και βάλετε τους έξι στα 50 βαθμούς στα Stenght, Agility, Vitaly και Weapon Skill, μπαίνετε στη μικρή πόλη (+1), στο σερίφη ASK ABOUT MONSTER (+1), ASK ABOUT HEROES, ASK ABOUT BRIGANDS, τώρα προχωρείτε προς το Adventure Guild, μπειτε μέσα και READ BOOK (+4), SIGN BOOK (+1) LOOK BOARD (+6), πλησιάστε τον άντρα που κοιμάται και ASK ABOUT HERO (+1), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT ELSA, ASK ABOUT ADVENTURE GUILD, ASK ABOUT BABA YAGA.

Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στο magic shap.

Εκεί, μόλις εμφανιστεί η Zara, ASK ABOUT BABA YAGA (+1), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT MAGIC, ASK ABOUT ZARA, ASK ABOUT ELSA. Φύγετε και πηγαίνετε στο Tale Inn.

Εκεί ASK ABOUT MONSTER (+1), ASK ABOUT MERCHANDS, ASK ABOUT ROBBERY, ASK ABOUT CARAVAN. Βγείτε και προχωρήστε προς την κοπέλα που πουλάει τα φρούτα.

Εκεί, ASK ABOUT NAME (+1), ASK ABOUT VEGETABLES.

Τώρα μπειτε μέσα στο μαγαζί και ASK ABOUT KNIFE (+1), BUY KNIFE, ASK ABOUT ARMOR, ASK ABOUT FLASK, ASK ABOUT FOOD.

Στο σοκάκι, λίγο πιο πάνω, βρίσκετε ένα ζητιάνο.

Εκεί GIVE SILVER (+1), ASK ABOUT BRIGANDS (+1).

Τώρα βγαίνετε έξω από την πόλη (+1). προχωρήστε βόρεια, πλησιάστε το σπίτι της Healer's και KNOCK DOOR. Αφού μπειτε μέσα, ASK ABOUT POSITION (+2), ASK ABOUT UNDEAD UNGUENT, ASK ABOUT VIGOR POTION, ASK ABOUT MAGIC POTION, ASK ABOUT HEALING POTION, ASK ABOUT RING, ASK ABOUT FAIRIES RING, ASK ABOUT ERANA'S PEACE, ASK ABOUT FLOWERS, ASK ABOUT MAGIC MUSHROOMS, ASK ABOUT SPELL COMPONENTS, ASK ABOUT CLAWS, ASK ABOUT BEARD, τώρα σίγουρα έχετε αρκετές πληροφορίες που θα σας φανούν πολύτιμες.

Τώρα πηγαίνετε στο κάστρο.

Με το που θα φτάσετε στην πύλη, ASK ABOUT ELSA (+5), ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT BABA YAGA, ASK ABOUT BRIGANDS, OPEN DOOR, μπειτε μέσα (+1) και πηγαίνετε στους σταύλους.

Εκεί θα σας προσφέρουν δουλειά, απαντήστε YES (+5).

Αφού τελειώσετε τη δουλειά σας πηγαίνετε μια οθόνη αριστερά.

Εκεί θα συναντήσετε ένα ξιφομάχο. Πλησιάστε τον και LOOK MAN, TALK TO MAN, ASK ABOUT PRACTICE (+1), YES, αφού τελειώσετε την εξάσκησή σας, κάντε αρκετές φορές REST ώσπου να βγει μήνυμα ότι συμπληρώσατε τις δυνάμεις σας.

Τώρα γυρίστε στην πόλη και πηγαίνετε στο ξενοδοχείο.

Στο ξενοδοχείο θα συναντήσετε τον Abdulla. Πηγαίνετε κοντά του και ....

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ



Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά οπλός και είναι ακριβώς ο ίδιος με το προηγούμενο παιχνίδι της Sierra, που φυσικά έχουν κατοοκευαστεί με την καινούρια τεχνική της Sierra.

Το πλήκτρα είναι F1-F9 για τις λειτουργίες (Help, Sound On/Off, επανάληψη της προηγούμενης εντολής, ρύθμιση της ταχύτητας του ήρωα, Save Game, Restore Game, Restart Game, Quit Game). Ακόμο υπάρχουν και οι έτοιμες ενταλές, που είναι: Ctrl-A: ASK ABOUT, Ctrl-L: LOOK AT, Ctrl-F: FIGHT, Ctrl-E: ESCAPE, Ctrl-I: INVENTORY, Ctrl-T: TIME/DATE, Ctrl-C: CAST SPELL. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με το Cursar Keys ή και με τη βοήθεια του Mouse και είναι πάρα πολύ φυσική. Δεν έχει σχεδόν καμία οτέλεια. Είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Όταν βλέπουμε γρήγορη ταχύτητα όταν ήρωα, ο κίνηση του χαρακτήρα δε μένει ίδιο όπως σε άλλα adventure της sierra που οπλώς και μόνο γίνεται πιο γρήγορη, αλλά ο χαρακτήρας οποκτά την κίνηση του τρεξιμοτος. Πιστεύω πως η Sierra μας έδωσε ό,τι πιο καλό υπάρχει στο χώρο του animation. Τα λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι οπλά, αλλά σε πολλές φάσεις γίνεται αρκετά εξειδικευμένο. Το πρόβλημα αυτό το ξεπερνάμε με τη βοήθεια του Manual που μας είναι απαραίτητο για το παίξιμο του παιχνιδιού. Μερικά ρήματα είναι: ASK, DROP, SEARCH, TELL, BUY, EAT, PLAY, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, SNEAKE, CLOSE, GIVE, READ, WALK, DRINK, OPEN, RUN, TAKE, USE, STAND, ORDER, SIGN, LOOK AT, KNOCK, SEARCH, PLAY, FREE, LEAVE, RENT, SELL, PICK, MOVE, FEED κ.α

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 98**



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	OPERATION STEALTH
<b>HOUSE</b>	DELPHINE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	3950
<b>TEST</b>	ATARI ST
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Τ**ο γαλλικό software είναι πολύ ποιοτικό και έχει αναπτυχθεί τρομερά τα τελευταία χρόνια. Όμως αυτή τη φορά οι Γάλλοι το παράκαναν! Τολμούν και εμφανίζουν ένα παιχνίδι ανώτερο από τα αντίστοιχα της Sierra! Μάλιστα, η Delphine μετά το υπέροχο Future wars έφτιαξε αυτήν την καταπληκτική mouse driven περιπέτεια βασισμένη πάνω σε μια ιστορία σύγχρονης κατασκοπείας. Σ' αυτό το game θα χρειαστεί να χειριστείτε μηχανήματα υψηλής τεχνολογίας, να γλυτώσετε από θανάσιμες παγίδες και δολοπλοκίες μέσα από πάμπολλες σεναριακές ανατροπές και ξαφνικές εκπλήξεις. Με έξυπνους γρίφους, χιούμορ και πρωτότυπη δομή το παιχνίδι είναι ένα από τα καλύτερα adventures με κινηματογραφικό στυλ.



Σ Ε Ν Α Ρ Π Ι Ο

**Π**αίρνετε το ρόλο του μυστικού πράκτορα της ΣΙΑ John Glames και μόλις έχετε ειδοποιηθεί από το αρχηγείο για κάτι ιδιαίτερα επείγον.

Μπαίνετε στο υπερηχητικό αεροσκάφος σας και σε λίγο βρίσκεστε εκεί.

Τα πράγματα είναι στ' αλήθεια σοβαρά: το καινούριο stealth jet έχει κλαπεί και κανείς δε γνωρίζει από ποιόν.

Με τα ελάχιστα στοιχεία που υπάρχουν αναλαμβάνετε μία αποστολή στην Santa Paragua όπου δρα ένας άλλος πράκτορας...

## Χ Ε Ι Ρ Ι Σ Μ Ο Σ

**Ο** χειρισμός είναι α ίδιας που είχαμε συναντήσει στα Future wars: χρησιμοποιείται μόνο τα mouse και πατώντας τα δύο πλήκτρα του ταυτόχρονα εμφανίζονται οι γενικές εντολές, Restart game, Load και Save που είναι γνωστές και η Backup drive με την οποία δηλώνει σε παλιά drive θα βρίσκεται η δισκέττα των σωσμένων παιχνιδιών, στην οποία ευτυχώς χωράνε αρκετές σωσμένες θέσεις. Πατώντας τα δεξιά πλήκτρα του mouse έχετε τις εξής επιλογές: Examine ένα αντικείμενο από τον χώρο ή από αυτά που έχετε στην κατοχή σας, σας δίνεται η περιγραφή του και αρκετές φορές ανακαλύπτετε και άλλες χρήσεις πάνω τους, Take, Use μπαίνετε κατευθείαν στο inventory απ' όπου χρησιμοποιείτε ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο ή σε έναν χοροκτήρα. Με Operate προκαλείτε μια ενέργεια πάνω σε ένα αντικείμενο (ενεργοποιείτε ένα μηχάνημα, αναίγετε βαλίσσες, πόρτες κλπ). Υπάρχει ακόμα η επιλογή Sreak με την οποία διεξάγεται ένας προκαθαρισμένος διάλογος, όταν απαιία δεν έχετε καμία ανάμειξη καθώς δεν μπορείτε να γράψετε τίποτα. Ο χειρισμός εί-

ναι έτσι δομημένος ώστε πατώντας τα αριστερά πλήκτρα του mouse να ενεργοποιείτε αντικείμενα του χώρου ενώ με τα δεξιά χρησιμοποιείτε αυτά του inventory. Ο ήρωάς σας κινείται επίσης με την χρήση του "παντικιού" ενώ πολύ χρήσιμο είναι το ότι περνώντας τον κέρσαρρα πάνω από το αντικείμενο σας δίνεται το όνομά τους και έτσι ξέρετε ποιά από αυτά και παιαί χαρακτήρες είναι χρήσιμα για την αλακλήρωση της περιπέτειας. Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός είναι πολύ καλός -καλύτερος από τα συστήματα που χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια της Lucasfilm- και γρήγορος βαρύνοντας σας νο συγκεντρωθείτε στην επίλυση των γρίφων. Τα μόνα κοκά είναι ο χρόνος που κάνει να φαρτώσει αριθμένες αθόνες.

## Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α - Η Χ Ο Σ

**Μ**έχρι στιγμής το γραφικά, αυτά του είδους των adventures σε δυνατό 16-bit μηχανήματα όπως η Amiga και ο ST, είχαν γραφικά σε επίπεδα EGA με το σχετικό "ρίκειασμο" και τους τετραγωνισμένους χοροκτήρες. Οι Γόλλαι όμως ήδη από τα Future wars έδειξαν την παιότητα της δαυλείας τους και με τα Operation stealth γίνεται φανερό πως μπαί-



# P A R A D I S E

ναυμέ σε έναν δρόμο χωρίς επιστροφή. Κατ'αρχήν η αθόνη που χρησιμαπαιείται συνήθως είναι τεράστια όπως και τα μέγεθος των πραγμάτων που συνθέτουν τον χώρο. Όλα τα αντικείμενα είναι ευδιόκριτα ενώ χρησιμαπαιούνται πολύ καλό συνδυασμένα χρώματα με αρκετή παικιλία - παραμένει βέβαια η αγόπη της Delphine για τα καφέ! Εδώ πρέπει να σημειώσουμε την καταπληκτική εισαγωγή του παιχνιδιού που τα έχει όλα, κίνηση μεγάλων sprites, λεπτομερή γραφικό, παλλά χρώματα, ταχύτητα, αμαλή σμίκρυνση και παλύ καλό scrolling. Μέσα στα παιχνίδια η αθόνη δεν σκραλλάρει αλλό όλα τα sprites είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα και με παλύ καλό animation. Ο ήχος περιλαμβάνει μερικό παλύ ευχόριστα μουσικό θέματα και αρκετό digitised εφφέ, αν και υπάρχουν στιγμές απόλυτης ησυχίας. Τα τελικό απτικό και ηχητικό απατέλεσμα δε θα σας αφήσει να σηκωθείτε από το μόνιταρ για ώρες. Συναψίζοντας έχαυμε ένα από τα καλύτερα adventures που έχαυν γραφτεί μέχρι στιγμής με μπάλική δράση σε συνδιασμό με σχετικά εύκαλα arcade τμήματα στα απαία δεν θα καλήσετε, έξυπναυς γρίφους και κυρίως μεγάλη παικιλία καταστώσεων και χώρων. Δεν πιστεύω να υπάρξει adventurer που να μην του αρέσει.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Β**ρίσκεστε μόνος, όγνωστας με-ταξύ αγνώστων στα αεροδρόμια της Santa Paragua: Examine newspaper box, examine coin return slot, αχά! τα πρώτα σας νόμισμα. Use coin on coin slot, exam newspaper, θα διαβάσετε με παια χώρα σκαπεύει να απακαταστήσει διπλωματικές σχέσεις η Paragua. Μπείτε στις ταυαλέτες και operate briefcase, operate passport, take bunch of notes. Ξαναβάλτε τα διαβατήρια στην θέση του.

Operate calculator, αναίγει ο διπλός πότας

της βαλίτσας σας που περιέχει ένα λευκό διαβατήρια και ένα μηχανήμα πλαστικαπαίησης. Examine τα μηχανήματα και ρυθμίστε τα με τα καυμπιό να δείχνει την χώρα που διαβάσατε στην εφημερίδα. Use passport on opening (στα άναγμα του μηχανήματος) και κάνοντας operate τα κάκκινο καυμπί έχετε



σεις των ταξί). Μια αθόνη αριστερά και μπείτε στην τράπε-

ζα (Banca). Πραχωρήστε στα κεντρικό ταμεία και use bunch of notes on bank teller που σας δίνει ψηλά. Βγείτε και δεξιό στην αθόνη με τα λουλούδια. Use coins on florist. Τώρα που πληρώσατε μπαρείτε να διαλέξετε ένα ωραία κόκκινα γαρύφαλλα. Υστερα



ένα φρέσκα πλαστό διαβατήρια! Operate briefcase και βγείτε. Δώστε τα στον τελωνιακό. Πηγαίνετε στην καπέλα και Speak girl, σας δίνει ένα τηλεγράφημα. Examine telegramm στα απαία αναγράφεται ένα άναμα και ο αριθμός της πτήσης.

Πηγαίνετε αριστερά και αλλάξετε αθόνη. Δείξετε τα εισιτήρια στον φραυρό και πάλι αριστερά στον χώρα των απασκευών.

Examine άλες τις απασκευές μέχρι να βρείτε εκείνη που ανήκει στα όναμα που γράφει τα τηλεγράφημα και Take baggage, Operate baggage και παίρνετε μια ηλεκτρική ξυριστική μηχανή και ένα ακριβό ρολόι. Πηγαίνετε δεξιά και μπήτε στην πόνω δεξιό πάρτα, δηλαδή ξανό στις ταυαλέτες. Operate razor, use cable on plug και ακαύτε τα μήνυμα από την ξυριστική μηχανή! Βγείτε, περάστε τον τελωνιακό -μην φαβηθείτε με αυτό που θα σας πει- και αριστερά.

Βγαίνετε από τα αεροδρόμια. Σταθείτε κάτω από το σήμα δεξιά και σε λίγα δευτερόλεπτα θα έρθει ένα ταξί που θα σας πói στα κέντρα της πόλης (άπαυ βλέπετε τέταια σήματα, όπως μπροστά από τα ξεναδοχεία είναι οι στό-

Use red carnation on John και φοράτε τα γαρύφαλλα στα πέτα. Πηγαίνετε τώρα αριστερά στο δρόμο πόνω από την τράπεζα.

Θα βρεθείτε σε ένα υπέροχα πόρκα. Καθήστε στα παγκάκι.

Σε λίγο θα εμφανιστεί ο όνθρωπός σας,



θα σας πλησιόσει και από ένα μαύρο αυτακίνητα που περνάει κόπαιας θα τον πυραβαλήσει και θα τον σκατώσει. Σκύβετε από πόνω του και μόλις που πρалаβαίνει να σας πει ότι... ΣΤΟΠ!

Μέχρι εδώ Νίκα, μην ταυς τα λέμε και όλα (Επέμβαση Αρχισυντόκτη)

Η συνέχεια επί της αθόνης...

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	94
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>92</b>



# FIENDISH FREDDY'S

DELTA  
COMPUTERS

Reasons  
to be cheerful

BIG TOP O' FUN

Available for Amiga, ST,  
IBM and compatibles,  
Commodore 64,  
Amstrad and Spectrum.





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	RICK DANGEROUS 2
<b>HOUSE</b>	MICROSTYLE
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	3950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Α**ρκετά "νούμερο 2"

κυκλοφορούν αυτό τον καιρό στην αγορά, πολλά είναι επαναλήψεις μεγάλων επιτυχιών, όμως αυτό που σίγουρα θα προκαλέσει το ενδιαφέρον των gamers είναι το Rick Dangerous II. Ο ήρωας αυτός επιστρέφει και μοιάζει να έχει κάποιες υπερδυνάμεις πράγμα που φαίνεται και από την εμφάνισή του που θυμίζει όχι πια τον Indiana Jones αλλά κάτι από Flash Gordon!

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>80</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>81</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>84</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 88**

# RICK DANGEROUS 2

**Ο** Rick έχει παραμείνει καντός, έχει γίνει ξανθός (τα βάφει, τα βάφει!) και έχει διατηρήσει τα τρομερά θεληματικά πηγούνι του και ταν χαρκτήρα του εξερευνητή, κυνηγού της περιπέτειας. Τα στήσιμα του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου: υπάρχουν πέντε επίπεδα από τα οποία μπορείτε να δείτε άπαια από τα τέσσερα πρώτα θέλετε ελεύθερα, χωρίς να χρειάζεται να έχετε περάσει τα προηγούμενα.

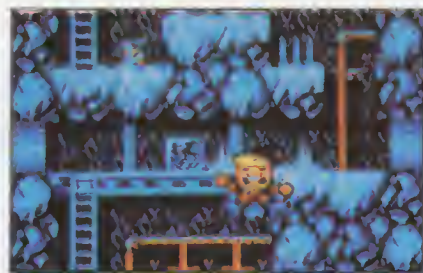
Ετσι τριγυρνάτε στα πάρκα του Λονδίνου, απαγάγεστε από τους εξωγήινους και μεταφέρεστε σε ένα διαστημικά χώρο αντιμετωπίζοντας ρομπότ και ακτίνες, χρησιμοποιώντας τα διάφορα αερανσέρ για την μετακίνησή σας. Υπάρχουν ακόμα και μερικά καυμπιά στους ταίχους που πρέπει να ενεργαποιηθείτε για να πραχωρήσετε. Μετά υπάρχει ένας παγωμένος κόσμος όπου η Microstyle και η Core καταφέρνουν να ανανεώσουν αρκετά αυτά το τόσο πολυχρησιμοποιημένο ματίβα, βάζοντας πάγους πάνω στους απαίους γλιστράτε, παγακαλώνες που πέφτουν αετραπιόια πάνω σας και σας σκοτώνουν, κουρδιστούς(!) πικουίνους που σας κυνηγούν μάλις ξεπαγώσουν, παλλούς βίκινγκ και θανάσιμα γρανάζια. Ο κόσμος των λαχανικών με τα κινούμενα φυτά που θέλουν να σας κάνουν ααλάτο ακολουθεί με πελώριους βράχους και μύκητες, εταιμόρροπες οροφές, μαζί με παλαύκια συνθέτουν ένα πολύ επικίνδυνα επίπεδο που θυμίζει την πρώτη απασαλή στα Rick Dangerous I. Μετά έχουμε ένα ραδιενεργό πλανήτη όπου υπάρχουν μάζες, αξέα, μαακαφάροι, ρομπότ και βαγανάκια αρυχείων όλα για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ανάμεσα σταυς κάμαυς βλέπετε μια μικρή animated screen που δεν εντυπωσιάζει αλλά διασκεδάζει. Ο απλισμός σας έχει παραμείνει άπως ταν ξέρατε με ένα ακτινοπίδατα και μερικάυς deionators που χρησιμοποιούνται με ταν ίδια τρόπο και τα ίδια αποτελέσματα.

Μια καλή προσθήκη είναι ότι μπορείτε να ρίξετε ταν δυναμική από ψηλά σε χαμηλότερα επίπεδα. Τα προβλήματα που αντιμετωπίζετε έχουν παραμείνει ίδια άπως και τα λογικά puzzles και έχουν αυξηθεί αρκετά.

Παλεμοφοδία βρίσκετε πάλι στan δρόμο σας. Ο τελικός σας σκοπός είναι να φτάσετε στan πλανήτη Barf (ελληνιστί γαβ, ίαως και γουβ) και να νι-



κήσετε ταν κακα Fat guy. Τα μόνο αρνητικά του παιχνιδιού είναι ότι άπως και στα πρώτα μέρος θα πρέπει να ξαναρχίστε από την πρώτη αθήνη του level αν χάσετε.



Ενοχλητικό βέβαια αλλά έτσι μαθαίνετε σίγουρα από τα λάθη σας. Επίσης τα γραφικά δεν έχουν βελτιωθεί ιδιαίτερα αν και υπάρχουν παλλά χρώματα.

Τα sprites είναι σχετικά μικρά και στα animation ξεχωρίζει η μεγένθυση του Rick όταν χάνει μια ζωή. Scrolling δεν υπάρχει αλλά η αθήνη μετακινείται μόλις φτάσετε στην άκρη της.

Ο ήχος έχει βελτιωθεί αρκετά, με μερικά αυμαθητικά μουσικά θέματα και ήχους που δεν ξεπερνούν σαν σύνολο τα μέτρια.

Τα gameplay θα ικανοποιήσει απάλυτα ταυς φίλους των platform arcade παιχνιδιών.

Ας ελπίσουμε ότι τα No 3(!) θα βελτιώσει και τα γραφικά..



TITΛΟΣ	LEGEND OF FAERGAIL
HOUSE	RELINE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	4950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

**T**a Bard's Tale και Phantasie υπήρξαν πολύ πετυχημένα adventures τα οποία απέκτησαν αμέσως πολλούς οπαδούς εξαιτίας της καλής υπόθεσής τους και κυρίως λόγω του τρόπου που έδαξαν τον παίκτη στην ατμόσφαιρα. Τα χρόνια πέρασαν και πολλά παρόμοια προγράμματα λιγότερο ή περισσότερο πετυχημένα εμφανίστηκαν. Ένα από τα πιο σύγχρονα είναι το Legend of Faergail. Είναι όμως αρκετά καλό;

# LEGEND OF FAERGAIL

Σ Ε Ν Α Ρ Π Ι Ο



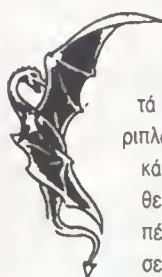
Τα Elves, είναι μικρόσωμα, πονηρά, άτακτα, ζούνε στο δάσος και σας θάζουν διαρκώς σε μελάδες. Είναι όμως κατά βάθος καλά. Τουλάχιστον έτσι ήταν τα πράγματα μέχρι πριν από λίγο καιρό. Γιατί τώρα έχει συμβεί κάτι τρομέρο: τα ελφς έχουν πουλήσει την ψυχή τους στο κακό και έγιναν αγνώριστα. Να δείτε πως γυαλίζουν τα μάτια τους και τί φοβερά πράγματα κάνουν! Και η κατάσταση χειροτερεύει διαρκώς. Πρέπει λοιπόν εσείς και οι υπόλοιποι πέντε σύ-ντροφοί σας να ξεδιαλύσετε το μυστήριο, να γλυτώσετε τα

έλφ από το κακό που τα θαραίνει και να ξαναδώσετε την γαλήνη στο βασίλειο. Μου φαίνεται αρκετά απλό, τί λέτε θα τα καταφέρετε;

Χ Ε Ι Ρ Ι Σ Μ Ο Σ

Ο Θ Ο Ν Η

**Η** οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα: στο πάνω αριστερό παράθυρο φαίνεται η οθόνη της δράσης, όπου προχωράνε τα επίπεδα και εμφανίζονται τα πρόσωπα των ηρώων σας και τα αντίπαλα όντα. Ακριβώς από κάτω είναι το window που δείχνει την θέση σας και ταυς χαρακτήρες όπως και τη σύνταξη των εχθρικών δυνάμεων όταν γίνει μια μάχη. Πάνω δεξιά είναι τα παραθυράκια που αντιστοιχούν στον κάθε ένα από τους ήρωές σας και βλέπετε πάνω τους τα ονόματά τους, την ιδιότητά τους, την ενίσχυση της πανοπλίας, την αντοχή που έχει απομείνει και τη μαγική του ενέργεια αν έχει. Στο κάτω δεξιό μέρος εμφανίζονται όλες οι εντολές με τις οποίες θα φτιάξετε την ομάδα σας. Ακόμα εδώ θα εμφανιστούν κάποια άλλα icons στην εξέλιξη του παιχνιδιού με τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο, να διορθώσετε κάποιο όπλο ή εργαλείο, να βάλετε



δόλωμα για να προκαλέσετε κάποιο ον να έρθει (σα να μην έφταναν όλα αυτά που θα συναντήσετε στην περιπλάνησή σας), να ξεκλειδώσετε κάποια πόρτα ακόμα και να κοιμηθείτε. Στην περίπτωση που θα πέσετε για ύπνο πρέπει να αφήσετε κάποιο να φυλάει σκοπιό

γιατί διαφορετικά μπορεί να σας αιφνιδιάσουν τα πλάσματα του δάσους και να αφανίσουν ολόκληρη την ομάδα. Αυτός βέβαια που θα μείνει οκτός δεν θα ανανεώσει την αντοχή του, γι' αυτό φραντίστε να βάλετε τον πιο ξεκούραστα. Ξαναγυρίζουμε στον χειρισμό όπου πρέπει να φτιάξετε μια ομάδα από το μηδέν.

Πηγαίνετε λοιπόν στο ανάλογο μενού και ξεκινάτε: στην αρχή διαλέγετε το φύλο του ήρωα, αν θα είναι άντρας ή γυναίκα, πράγμα που σημαίνει ότι κόποιες ιδιότητες έτσι κι αλλιώς ο χαρακτήρας δεν θα έχει. Υστερα περνάτε στην φυλή και επιλέγετε ανάμεσα στα γνωστά είδη τα οποία είναι κάπως λιγότερα από αυτά που έχουμε συνηθίσει. Συνεχίζετε την ιδιότητα του χαρακτήρα που είναι ακόμα πιο σημαντική. Και εδώ υπάρχει μια διαφορά από τα ανάλογα adventures. Το bard's Tale είχε βάρδο που ήταν κάτι πρωτότυπο για την εποχή του.

Τώρα το Legend of Faergail (ίσως σε μια στιγμή έλλειψης φαντασίας) έχει... σιδερά! Ο οιδεράς λοιπόν είναι ο μπαλαντέρ χαρακτήρας του game καθώς είναι δυνατός, μπορεί να χρησιμοποιεί πολλά και περίεργα επιθετικά μέσα και διαθέτει και μαγεία (τώρα τα κάναμε από κούπα). Μετά από όλα αυτά σας είναι απαραίτητος στην ομάδα. Ο υπόλοιπος χειρισμός γίνεται με το mouse ή τα αρχικά των λέξεων που εμφανίζονται και η απόκριση του παιχνιδιού είναι άμεση. Στον χώρο εξάλλου κινείστε με την χρήση του mouse και τα cursor keys.



## Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Όπως είπαμε ήδη -ή μάλλον έχετε καταλάβει από μάνοι σας- η μαγεία είναι ένα από τα σημαντικότερα συστατικά στοιχεία του παιχνιδιού και υπάρχουν ουσιαστικά πάνω από 70 spells και 6 είδη μαγικών χρηστών (USERS!). Τα ξόρκια αυτά διαφέρουν βέβαια από χρήση σε χρήση αλλά είναι πάνω κάτω τα γνωστά, αυτά που στρέφονται ενάντια σε έναν εχθρό ή στο σύνολό τους, αυτά που προστατεύουν άλη την ομάδα ή μόνον εσάς, αυτά που θεραπεύουν, μέχρι και εκείνα που ανάβουν φως ή καλούν έναν δαίμονα. Βέβαια έτσι δεν τα περιγράφουμε όλα αλλά σας δίνουμε μια γενική εικόνα του τί να περιμένετε. Ακόμα στον χώρο της περιπέτειας υπάρχουν πολλά μαγικά αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν αν πέσουν στα σωστά χέρια. Γενικά μείνουμε ικανοποιημένοι από την μαγεία στα game!

### Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

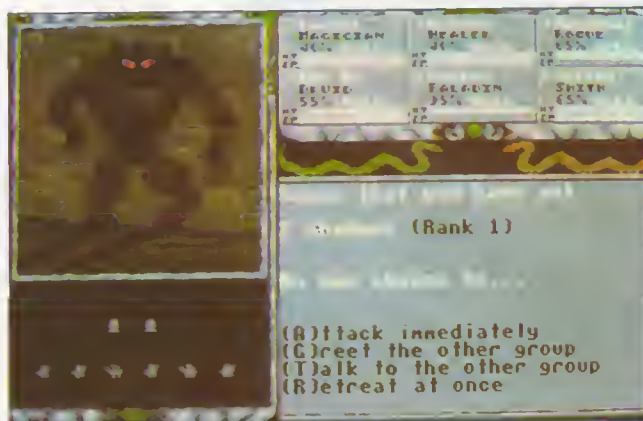
Εκινάτε στην πόλη όπου βγαίνετε από το Guild σας με ολόκληρη την ομάδα. Μπορείτε να επισκευτείτε την τράπεζα, όχι για να την ληστεύσετε αλλά για να καταθέσετε τα χρήματα που έχετε μαζί σας, έτσι ώστε να μπορείτε να τριγυρνάτε ήσυχοι σε περίπτωση που σας ληστεύουν. Βέβαια αν πεθάνει ο χαρακτήρας που έκανε την κατάθεση ...

Ακόμα μπορείτε να μπειτε στο εμπορικό και να αγοράσετε ή να πουλήσετε αντικείμενα. Υπάρχουν όμως και κάποια -κυρίως μαγικά ή ιερά- αντικείμενα που παρά τα υπερβολικά πασα που θα σας δοθούν δεν πρέπει να τα πουλήσετε με τίποτα γιατί δεν θα είσαστε σε θέση να τελειώσετε το game. Ακόμα πιο χρήσιμοι είναι οι ναοί όπου πληρώνοντας θα γιατρευτείτε και θα αναστηθείτε. Υπάρχει ακόμα ένα μέρος όπου ανάλογα με τους βαθμούς εμπειρίας και τις νίκες σας και αν διαθέτετε και τα ανάλογο "φακελλάκι" θα σας ανεβάσουν σε ανώτερο επίπεδο ικανοτήτων.

Στο Inn τέλος θα φάτε, θα πιείτε και νηστικοί θα κοιμηθείτε με αποτέλεσμα την αποκοτάτωση της αντοχής σας. Αν τώρα κυκλοφορείτε όταν δρόμο και υπάρχει κενή θέση στην ομάδα δεν είναι καθάλου απίθανο να βρεθεί κάποιος μυστήριος χαρακτήρας να σας συμπληρώσει.

Μπορείτε βέβαια να του αρνηθείτε αλλά αυτό θα του ραγίσει την καρδιά! Τα παιχνίδια κινείται μέσα σε οκτώ dungeons με 4 επίπεδα το καθένα και ένα σύνολο 1000 δωματίων. Αρκετά εντυπωσιακά βέβαια και αν προσθέσετε 80 διαφορετικά είδη άντων που έχετε να αντιμετωπίσετε, έχουμε ένα πολύ γεμάτο game, τουλάχιστον θεωρητικά. Το

*Τα πονηρά elves σας θάζουν σε μια περιπέτεια με αρκετές εναλλαγές και πολλές πίστεις. Θα καταφέρετε να τα γλυτώσετε από το κακό;*



παιχνίδι εκτός από μια ατέλειωτη μάχη είναι και μια προσπάθεια να συνεννοηθείτε με το άλλα άντα -ανάλογα με το ποιές γλώσσες γνωρίζουν οι χαρακτήρες σας- και μια προσπάθεια να κάνετε εμπορικές συναλλαγές με τα πιο ευφυή. Δεν είναι ανάγκη να λύνετε όλα σας τα προβλήματα με την βία!

### Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α

### Η Χ Ο Σ

Τα γραφικά ξεκινάνε με μια καλή και ιδιαίτερα λεπτομερή εισαγωγική οθόνη. Από κει και πέρα η απεικόνιση των ηρώων και των τεράτων είναι αρκετό καλή αν κρίνουμε το μικρό μέγεθος του window μέσα στο οποίο εμφανίζονται αλλά όχι τόσο λεπτομερή όσο θα έπρεπε. Στον χώρο κινείστε μέσα σε filled vector γραφικά αλλά χωρίς διορκή κίνηση στον χώρο, δηλαδή γίνεται redraw της οθόνης, πολύ γρήγορα, με τον τρόπο δηλαδή που γινόταν η κίνηση στο Xepomorph. Λείπει πάντως από την απεικόνιση της οθόνης η απαραίτητη λεπτομέρεια κατά την μεγέθυνση των πραγμάτων.

Τα γραφικά θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν μέτρια γενικά αλλά εκείνο που μας απογοήτευσε περισσότερο είναι ο ήχος.

Εκτός από το μέτριο εισαγωγικό μουσικό κομμάτι δεν ακούγεται τίποτα απολύτως σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού (στα 500 K αυτό). Πραγματικά απογοητευτικό.

### Γ Ε Ν Ι Κ Α

Μια αποτυχημένη προσπάθεια να αξιοποιηθεί ένα σύστημα που έφτιαξε το Bard's Tale. Αρκετή πλακή αλλά όχι υψηλής ποιότητας, συνηθισμένοι γρίφοι, εκνευριστικά αργό disk swapping, μέτρια γραφικά, αδυναμία προσανατολισμού στον χώρο. Τίποτα που να μην έχουμε ξαναδεί σε καλύτερη έκδοση. Προτείνεται στους φίλους των role playing adventures.

Οι υπάλοιποι σας το σκεφτούν καλά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 80**



ΤΙΤΛΟΣ	SKATE WARS
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ST, CPC, CBM, SPECTRUM
TIMH	3950
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

**Μ**έσα σε ένα

παγωμένο γήπεδο γεμάτο

με παγίδες και

θανάσιμες εκπλήξεις σας

προκαλεί να πάρετε μέρος

σε ένα άγριο παιχνίδι

ή UBI Soft.

Το Ολυμπιακό πνεύμα έχει

προ πολλού πάει στην

Ατλάντα και οι θεατές

διψούν για δράση και αίμα.

Ας ακούσουμε

την ανταπόκριση

του συντάκτη μας:

# SKATE WARS

**Μ**ε μια μέτριο, πλήν κοτοτοπιστική εισογωγική αθόνη ξεκινάει το game. Ακολουθεί το μενού όπου διαλέγετε αν θα παίξετε ενάντιο στο computer ή με ένα φίλο σας, να δείτε ένα demo, να καθορίσετε πόσο γκολ χρειάζονται για να κριθεί η σκόνη, (τέσσερα ή οκτώ), να δείτε το High score, να διαλέξετε το χρώμα της ομάδας σας (μόνο κόκκινο ή μπλέ υπάρχουν) και τέλος να διαλέξετε αν θα είστε ο επιθετικός ή ο τερματοφύλακας. Γιατί αν δεν το ξέρετε στο παιχνίδι παίρνουν μέρος μόνο δύο παίκτες από κάθε ομάδα. Και για να σας βοηθήσουμε λίγο σας λέμε να προτιμάτε σχεδόν πάντα την θέση του τερματοφύλακα. Και τα μωτς αρχίζει με τους δύο επιθετικούς να προσποθούν να πάρουν την μπάλα στην κατοχή τους και να περάσουν στην περιοχή του οντίπαλου τέρματος. Αν ξεγελάσετε τον επιθετικό έχετε σχεδόν οίγουρο γκολ. Το παιχνίδι αποτελεί ένα διαρκές κυνηγητό της μπάλλας με συγκρούσεις πάνω στο οντίπολο sprites ή αν τρέχετε με μεγάλη ταχύτητα θα καταφέρετε να χτυπήσετε πάνω στο ταίχιο και να πέσετε κάτω. Σπρωξιές επιτρέπονται όπως και όλα τα βρώμικα κόλπα που μάθατε στο σχολείο. Εκτός από το να μπουκνέτε γκολ ο άλλος τρόπος για να λήξει το μωτς είναι να ακοτωθούν μέσα στην αγωνιστική χώρα τρεις παίκτες.

Το σκορ της στιγμής εκείνης μετράει υπέρ του νικητή. Όσο νικότε και προχωράτε στο ματς τόσο περισσότερες παγίδες και θονόοιμο οντικείμενα εμφανίζονται στην αγωνιστική χώρα. Γενικά υπάρχουν πολύ λίγα πράγματα να κάνετε και ακόμα όταν αυθηθήσετε τον χειρισμό θα σας φονεί βορετό. Όπως και να το κάνουμε δύο παίκτες είναι λίγοι. Το γραφικό του background είναι συμπογή και φουτουριστικό αλλά λείπει η λεπτομέρεια από το sprites. Αρκετά χρώματα και καλό animation είναι τα μόνα θετικά του game. Ο ήχος απειλείται από μια εκνευριστική μουσική και μέτριο εφέ. Η 8-bit ΕΚΔΟΣΗ Το παιχνίδι υπάρχει και για τους μικρότερους υπολογιστές μόνο που εδώ το πράγματο είναι καλύτερο! Στην έκδοση για Amstrad το πόντο θυμίζουν τον Atari με μια κοτοπληκτική εισαγωγική αθόνη. Το γραφικό είναι όριστο με λίγο χρώματο αλλά λεπτομερή και συμπογή. Εκείνο όμως που εντυπωσιάζει είναι το scrolling που είναι ασφώς ΑΝΩΤΕΡΟ από του ST! Το sprites είναι αρκετά μικρότερα και υστερούν σε animation αλλά γενικά το gameplay είναι καλύτερο ενώ ο ήχος πορομένει σε υψηλό επίπεδο. Βαθμαλαγία για CPC: 83.



Η έκδοση για τον Commodore είναι στο ίδιο πλαίσιο με πολύ κακοσχεδιασμένα sprites. Το κύριο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι το gameplay επαναλαμβάνεται διαρκώς και χάνει το ενδιαφέρον πολύ γρήγορα παρά το 99 επίπεδο (έλεος!).



ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	67
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	66
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>72</b>



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	INT. SOCCER CHALLENGE
<b>HOUSE</b>	MICROSTYLE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	3950
<b>TEST</b>	ATARI ST
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS



**Α**υτό ήταν!

αναφώνησαν οι φίλοι του ποδοσφαίρου, μετά το Kick off (το Kick off2 δηλαδή), δεν μπορεί να υπάρξει τίποτα άλλο. Και ενόσω παίζαμε το εν λόγω παιχνίδι, η Microprose, γνωστή για τις φοβερές εξομοιώσεις της εμφανίζει το I. SOCCER CHALLENGE που αλλάζει τις απόψεις μας για τους εξομοιωτές ποδοσφαίρου.

# INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

**Τ**ο παιχνίδι σας επιτρέπει να πάρετε μέρος στο Mundial '90 ή σε ένα άλλο πρωτόθλημα.

Πρώτα όμως μπορείτε να ξεκινήσετε με μια πρακτική εξόσκηση στα πέναλτι (όπου πρέπει να μόθετε να ξεγελάτε τον πολύ καλό αντίπαλο τερματαφύλακα), στις πάοες (για να βρίσκεται εύκολα τους συμπαίκτες σας, άλλωστε εκεί βρίσκετε και η δύναμη της Ρε-αλ!), να αποκρούετε πέναλτι (σχεδόν το ίδιο δύσκολο με το να βάζετε), να δίνετε την οωστή δύναμη και γωνία στην μπάλλα κατά την εκτέλεση ενός κόρνερ.

Υστερα περνάτε στην εκλογή της ομάδας της οπαίας το όνομα μπορείτε να κρατήσετε ή να το αλλάξετε.

Μετά δίνετε το όνομα του παίκτη σας, την διάρκεια του ημιχρόνου (2,4 ή 6 λεπτό), αν θα παίζετε σαν ομάδα ή σαν όταμο και ποιό επίπεδο δυσκολίας θέλετε. Και είναι η ώρα να αρχίσει ο αγώνας.

Με το που γίνεται το kick off και αρχίζουν οι παίκτες να τρέχουν παθαίνετε το πρώτο σοκ βλέποντας ότι το παιχνίδι είναι φτιαγμένο με την τεχνική των 3D solid vector αλλό εδώ ξεπερνάει κάθε προσδοκία ρεαλισμού, ταχύτητας και φυσικότητας στην με-γένθυνση.

Στην πραγματικότητα είναι σαν να βλέπετε έναν αγώνα από την τηλεόραση μόνο που τώρα πρωταγωνιστείτε εσείς!

Οι παίκτες παίζουν ελεύθερα, κυνηγώντας ο καθένας την μπάλλα και εσείς την κερδίζετε μπαίνοντας στις φόοεις με δική σας πρωτοβουλία ή όταν πατώντας το fire γίνεται ο κοντινότερος προς την μπόλλα παίκτης.

Στην αρχή ο χειρισμός θα σας φανεί κόπας δύσκολος όπως και ο υπολογισμός της θέσης σας σε σχέση με την μπάλλα καθώς είναι μια απο τις λίγες φορές που η οθόνη δεν ακολουθεί συνεχώς την μπόλλα αλλό δείχνει μια προτίμηση στan παίκτη σας.

Μετό την πρώτη ώρα όμως που θα έχετε συνηθίσει το control, θα ανακαλύψετε καινούριες χαρές και κυρίως στο τριπλάρισμα που τόσο πολύ μας έχει λείψει στα υπόλοιπα games του είδους. Η οθόνη όπου βλέπετε τη δράση είναι σχετικό μικρή αλλό ικανή



για να σας βάλει στα κλίμα. Υπάρχουν φόουλ, πέναλτι, πλόγια, κάρνερ όλα με τα ανάλογα οφρυγίγματα του διαιτητή και σωστή εκτέλεση.

Ακόμα στην οθόνη σημειώνεται με κόκκινη μπλέ οριζόντια μπόρα ο κότοχος της μπάλλας.

Εκείνο που θα σας δυσκολέψει ιδιαίτερα είναι τα τάλκιν και κυρίως α σωστός χρόνος της εκτέλεσής τους, καθώς είναι ο μάνος τρόπος για να αποσπάσετε την μπάλλα από τα πόδια των αντιπάλων σας. Μετά από κάθε αγώνα έχετε την επιλογή να σώσετε ή να φορτώσετε ένα παιχνίδι στον δίσκο, και τα μενού είναι γενικό πλούοια και πολύ προσεγμένα.

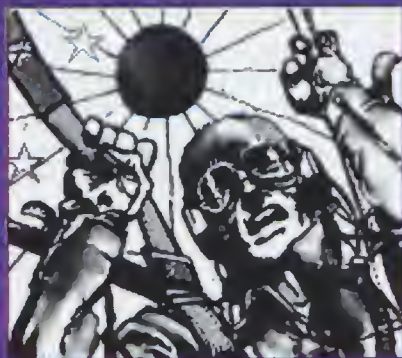
Τα γραφικό είναι εντυπωσιακό κυρίως λόγω ταχύτητας και φυσικότητας, αλλό έχουν λίγα χρώματα και σχετικό μικρή λεπτομέρεια. Το αποτέλεσμα είναι πόντως πολύ εντυπωσιακό και μαζί με τον ήχο το κάνει κάτι περισσότερο από ένα καλό σύνολο.

Ακόμα όταν μπει ένα γκολ βλέπετε πανηγυρισμούς ή κλόματα ανάλογα με τον σκόρερ. Το γενικό αποτέλεσμα είναι ό,τι καλύτερα έχει συμβεί στο χώρο του ποδοσφαίρου μετό το Kick off (και την νίκη της Γερμανίας στο μαυντιόλ, φυσικό! Ομαδόρα!)

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>87</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>94</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>89</b>



TITΛΟΣ	OPERATION HARRIER
HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA, ST/STE, PC
TIMH	3900
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



## Το OPERATION HARRIER είναι

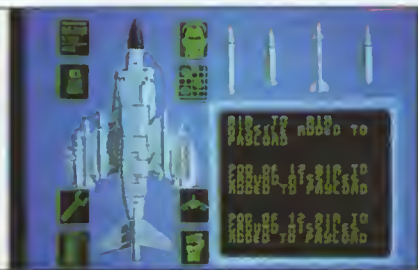
ένα νέο shoot'em up από τη US GOLD.

Συνδυάζοντας επιτυχώς στοιχεία και από flight simulators, δίνει μια καινούρια διάσταση στα παιχνίδια του είδους του. Να δούμε όμως αν αυτός ο συνδυασμός είναι αρκετός για να χαρίσει στο παιχνίδι την επιτυχία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	60
ΥΠΕΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ ΤΙΜΗ	78

**ΓΕΝΙΚΑ 78**

# OPERATION HARRIER



**Η** χώρα σας βρίσκεται σε εμπόλεμη κατάσταση. Καλείστε λοιπόν να πόρετε τα ρόλο ενός πιλότου HARRIER από τα αεροπλανοφόρο ENTERPRISE.

Πρέπει να τανίσουμε ότι τα Harriers έχουν την ικανότητα καθέτου απαγειώσεως και πρασγειώσεως, δηλαδή δε χρειάζονται διάδραμα για να τροχαδραμήσουν. Υστερα από την αρκετό εντυπωσιακή εισαγωγική αθάνη βρίσκεστε στην αίθουσα επιχειρήσεων.

Ο πτέρωρχας -N. Κραντήρας- με αυταρχικό ύφος σας ανακαινώνει ότι η αντικατασκαπεία έχει οπακρυπταγραφίσει εχθρικά μηνύματα και σας οναθέτει τις διάφορες αποσταλές παυ πρέπει να εκπληρώσετε. Οι απασταλές αυτές συγκεκριμένα είναι α) να βυθίσετε ένα εχθρικά καταδραμικό, β) να βαμβαρδίσετε ένα εχθρικό αεραδράμιο. Τις υπάλοιπες θα τις δείτε επί της αθόνης! Αφού τελικό αναλόβετε κόπαια απασταλή, θα πρέπει να εξαπλίσετε τα Harrier.

Στην αθάνη τώρα, υπάρχουν 3 windows και 6 icons. Στα πρώτα παράθυρα, κάτω αριστερό, βλέπετε τα Harrier. Στα δεύτερα, επόνω δεξιά, υπάρχουν τα διαθέσιμα απλικά συστήματα.

Συγκεκριμένα υπάρχουν δύο είδη βαμβών των 5000 lbr και 10000 lbr αντίστοιχα. Υπάρχουν επίσης πύρουλαι αέρας-αέρος και αέρας-εδόφους heatseekers. Ο εξοπλισμός του Harrier γίνεται όπως οκριβώς και όταν εξαιμωτή GUNSHIP, με την ταπαθέτηση δηλαδή του οπλικού συστήματος στα κατόλληλα σημείο του αερασκάφους. Υπάρχει επίσης τα παρόθυρα μηνυμάτων, απαραίτητο για να λαμβόνετε πληραφαρίες για την κατάσταση του σκάφους.

Μέσω των icons μπαρείτε να ενεργαπαίσετε διάφορες λειτουργίες, άπως α ανεφαιδιοσμός και αι επισκευές.

Ο χόρτης, α απάιος είναι παλύ απλά σχεδιασμένες, σκραλλόρει πρας οποιαδήπατε κατεύθυνση.

Το πλαιό, τα αεραπλάνα και αι πύρουλαι συμβαλίζονται με τρίγωνα, ενώ αι εγκαταστώσεις ξηρός, αεραδρόμια, εργαστάια, με τετράγωνα. Θα μπορούσε α χάρτης να ήταν καλύτερα σχεδιασμένες, με περισσότερες λεπταμέρειες σε αρισμένα σημεία και διαφορετικούς συμβολισμούς. Αφού καταφέρετε να ενταπίσετε τη θέση του στόχου, απαγειώνετε.

Βλέπετε τα πάντα από ψηλά με τα Harrier στο κέντρο της αθόνης, ενώ στα δεξιά τμήμα της βρίσκονται τα όργανα πλαιήγησης. Κατό τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε αρκετό sprites. Αν βρεθείτε αντιμέτωπος με εχθρικά πύραυλα έχετε τρεις δυνατότητες επιλογής για να ξεφύγετε. Ο κλασσικός τρόπος είναι αι ελιγμοί μέχρι να μείνει α πύραυλος από καύσιμα, ή να χρηαιμαπαίσετε τα παλυβόλα σας ή ταυς πυραύλους αέρας-αέρας, αλλιώς... GAME OVER. Ο έλεγγας του αεροσκάφους είναι απλός.

Τα Harrier ανταπακρίνεται με ταχύτητα στις κινήσεις του joystick. Χόρις στη μέθαδα ROTORSCAPE περιστρέφεται τα background 360 μίρες γύρω από τα αερασκάφους.

Με τη μείωση του ύψους γίνεται zaap στα συγκεκριμένα σημεία του background, με απατέλεσμα να αυξάνεται τα μέγεθος των sprites.

Γενικό η τεχνική ratarscape παυ συνοντήσαμε και στα ROTOX δεν βαηθό τον παίκτη να πρασαναλιστεί. Το γραφικό, εκτός από τα animated screens τα απάια είναι εντυπωσιακό, τα sprites και τα background στο κυρίως παιχνίδι βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα. Θα έπρεπε νο είχε δοθεί μεγαλύτερη προσαχή ατα σχεδιασμό των sprites και ταν αριθμό χρωμάτων. Ο ήχος είναι σχεδόν ανύπαρκτος. Εκτός από τα εισαγωγικό καμμότι, περιαρίζεται στα διάφαρα ηχητικά εφέ των πυραβαλισμών. Τα μειανεκτήματα αυτό δεν υποβιβόζουν τα gameplay. Τα παιχνίδια δεν είναι ιδιαίτερα εθιστικά έτσι ώστε να αρέσει σταυς φανατικούς του είδους.



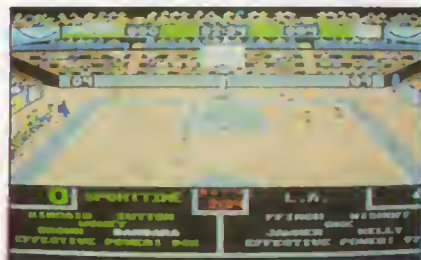
<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	OMNI BASKETBALL
<b>HOUSE</b>	SPORT TIME
<b>FORMAT</b>	PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	4700
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Π**ολύ καιρό είχε να εμφανιστεί ένα basket game στις οθόνες των υπολογιστών. Πόσο μάλλον στις οθόνες των PC's που έχουν να δουν basket simulator από την εποχή του one on one. Το omni-play basketball είναι μια ευκαιρία να θυμηθείτε ότι δεν υπάρχει μόνον ποδόσφαιρο και Kick off.



# OMNI PLAY BASKETBALL

**Σ**την αρχή εμφανίζεται μια παλύ καλή εισαγωγική αθάνη και αμέσως μετά αρίζετε αν θo παίξετε με τα πλήκτρα ή με τα joystick. Υστερα περνάτε στα πρακαταρκτικά μενού άπου διαλέγετε αν θo δείτε ένα Shaw, από εκείνα τα γνωστά αμερικάνικα τηλεοπτικά shaw άπου δύο σχολιαστές αναλύουν ταν αγώνα παυ θα ακαλαυθήσει ή αν θα περόσετε κατευθείαν στα game. Μετό επιλέγετε τα χρώμα της αμάδας σας, τα χειρισμά (σ' αυτά τα σημεία μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε ενάντια σε κάποια φίλα σας ή με ταν computer) να καθαρίσετε ον θα προπανείτε και καθοδηγείτε την αμάδα αυταπροσώπως εσείς ή τα μηχανήμα, αν α αγώνας θα είναι απλή πραπάνηση ή πρωτάθλημα. Η διόρκεια ταν ημιχράνου αρίζεται αυτόματο σε 3 λεπτά για την πραπάνηση και σε 6 για ταν αγώνα πρωταθλήματος. Αυτάματα πάλι αρίζεται και α χρόνας καταχής της μπάλλας σε 18 και 24 δευτερόλεπτα αντίστοιχα. Αν επιλέξετε να "κοουτσάρετε" την αμάδα αυταπροσώπως, θα βγείτε σε ένα καταπληκτικά μενού άπου δίνετε ενταλές για τα αμυντικά rebounds αν θα γίνονται από μέσα ή έξω και αν θα φύγετε για ένα γρήγορο αιφνιδιασμό, αντίστοιχα για τα επιθετικά αν θα εκτελείτε από έξω ή μέσα και αν θα γυρίζει πίσω η αμάδα για να προλάβει μια ξαφνική αντεπίθεση. Ακόμο διαλέγετε αν θα παίξετε επιθετικά με τρίπαντα ή μπάσιμα στην ρακέτα και αμυντικά με ζώνη ή man to man και αν προσπαθείτε να κάψετε με φαουλ ή να κλέψετε την μπάλλα. Μετά μπορεί να θέλετε νο δείτε μερικά στατιστικά γύρω από την αμάδα σας, την ιστορίο ταν πρωταθλήματος, τα προηγούμενα games, τα αρχεία της αμάδας, να κάνετε reset στα πρωτάθλημα, ή να βελτιώσετε σωματικά και ψυχικά τας παίκτες σας. Αν διαλέξετε να βελτιώσετε την αμάδα σας θα βγείτε σε ένα άλλα μεναύ (τα game είναι χτυπημένα απα τα φαινάμενα ταν μεναυίσμαύ) άπου εσείς θα κρίνετε παιάς ποίκτης χρειάζεται να πραπανηθεί παραπάνω και παιάς άχι. Αυτές αι επιλαγές δίνουν έναν οέρα player manager στα παιχνίδι κο-



νοντάς το εξαιρετικά εθιστικά, αλλά και μια σοβαρή εξαμαίωση ταυτόχρονα ταν αθλήματος. Παίζοντας βλέπετε μόνο τα ένα μισά ταν γηπέδου, αυτά παυ ελέγχει η εκάστοτε αμυνάμενη αμάδα. Υπάρχουν άλαι αι παίκτες ενάς κανονικαύ αγώνα στα γήπεδα και η συμπεριφορά τας θυμίζει αρκετά την πραγματικότητα. Εχαυμε τα περισσότερα είδη κινήσεων και τις περισσότερες πάσες όπως και παικίλας τράπαυς πρασέγγισης ταν καλαθιαύ.

Τα sprites είναι σχετικά με την κάρτα παυ χρησιμοποιείτε καλασχεδιασμένα και κινάυνται γρήγορα παρά ταν μεγάλα αριθμά τας. Τα animation είναι καλά με αρκετά frames και έχει θαθεί σημασία σταν ρεαλισμό (πράσέξετε πώς αλλάζετε χέρι στην μπάλλα και πως πέφτετε κάτω άταν γίνεται φαουλ). Τα γραφικά είναι γενικά παλύ καλά και δίναν βάθος. Δυστυχώς α ήχας δεν επιτρέπει την χρήση κάποιας κάρτας και έτσι περιαρίζετε στην αρχική μαυσική και στα σπαραδικά εφφέ. Τα animation ξεχωρίζει αρκετά από τα υπάλαιπα.

Θα σας ενθουσιάσει σαν ένα από το καλύτερα basketball simulators.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>89</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>92</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>87</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>93</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>91</b>



Radar can't detect it –

**F-19**

STEALTH FIGHTER

but it's coming..



The Biggest,  
Fastest and Smoothest Flight Simulation ever seen.



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	NITRO
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC, CBM
<b>TIMH</b>	4700
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Ο**σοου, τί εισαγωγή

είναι αυτή;

Λοιπόν οι προγραμματιστές

της Psygnosis έχουν

ξεπεράσει τον εαυτό τους

δίνοντας μεγάλη προσοχή

στην λεπτομέρεια των

γραφικών, ένα γιγαντιαίο

sprite, ταχύτητα, τρομερή

κίνηση και φανταστικό

animation.

Αυτά για την εισαγωγή που

δύσκολα ξεχνιέται αλλά με

το υπόλοιπο game τί γίνεται;

# NITRO

**Σ**τα παιχνίδια μπορούν να πάρουν μέρας μέχρι τρεις παίκτες (δύα με τα joystick ή τα mouse και ένας από το πληκτρολόγιο), πράγμα που δίνει μια ξεχωριστή δύναμη στο gameplay. Κατ'αρχήν δίνετε τα άνω όριά σας και διαλέγετε τον τύπο του αυτοκινήτου που προτιμάτε. Αυτά γίνονται και για τους δύο ή τρεις παίκτες ταυτόχρονα χωρίς κανένα πρόβλημα αφού η αθλήν χωρίζεται σε τρία windows. Όμως όταν αγωνίζονται μέρος τέσσερα αυτοκίνητα. Μυστήρια. Παιδιά οδηγεί τα τέταρτα; Μα α Motoralla (βλέπε Amiga, Atari) φυσικά που είναι ένας εξαιρετικά δύσκαλος αντίπαλος. Όπως είπαμε ήδη, υπάρχουν τριών ειδών αυτοκίνητα, formula, baggy και sport που μπορούν να βρίσκονται ανάμικτα στα δρόμα.

Έχοντας αυτά υπόψη σας μπορεί να βρείτε το gameplay κάπως πιο ενδιαφέρον. Και αυτό γιατί άλλα κράτημα και επιτάχυνση έχουν τα αμάξια αυτά στην ασφάλτα και άλλα στα χώμα και διαφορετική κατανάλωση βενζίνης, (η φόρμουλα δηλαδή μπορεί να σας καταστρέψει οικονομικά, σκεφτείτε και την κρίση του πετρελαίου!). Όπως και να έχουν τα πράγματα η αδηγήση ενός μόνο τύπου αυτοκινήτου δεν συνίσταται καθώς οι πίστες είναι συνολικά 32 και διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους. Μια πρωτατυπία του παιχνιδιού είναι ακόμα πως αγωνίζεστε όχι μόνο τη μέρα αλλά και τη νύχτα, από τις πρώτες κιόλας πίστες.

Σκοτάδι πυκνά καλύπτει τον αγωνιστικό χώρο αλλά ευτυχώς η διαδρομή είναι τονισμένη με φώτα που σας βοηθούν αρκετά. Κάποιες προβολείς θα σας φωτίσουν λίγο αλλά τα πράγματα είναι δύσκολα. Ο δρόμος είναι γεμάτος με rawer ups που αυξάνουν την ταχύτητα και επιταχύνει σας, δίνουν μεγαλύτερες πρβαλείς και βυθίζουν τα άλλα αυτοκίνητα στο σκοτάδι. Τα χρήματα που θα βρείτε όταν δρόμο σας θα σας επιτρέψουν να αγοράσετε ανάλογα bonus από τα καταστήματα και να κάνετε ένα γερό lifting στο αμάξι σας. Και τί γίνεται με κάποιαν που μένει πίσω όταν αγωνίζονται; Αν είναι αμάξι του



camputer, α υπαλαγιστής κανανίζει μόνος του, ενώ αν είναι παίκτης τότε ταπαθετείται λίγο πίσω από τον προπορευόμενο και χάνει ένα ανάλογο ποσό καυσίμων. Βαθμαλαγείται ά πρώτας μέχρι και α τρίτας ενώ α τελευταίας παίρνει ένα ξεγυρισμένα μηδενικά. Και αν νομίζετε ότι θα πάτε μακριά με τα μηδενικά απατάσθε, εδώ είναι Nitro, όχι... δηματικά σχαλεία.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι δυστυχώς μέτρια έως κακά καθώς χρησιμοποιούνται λίγο χρώμα, κάτι που δεν επιτρέπει ρεαλιστικά αποτελέσματα.

Εξάλλου όταν δεν υπάρχει παικιλία στον χώρο... Τα sprites είναι μικρού μεγέθους και κακοσχεδιασμένα αν και τα animation είναι προσεγμένα. Τα scrolling δεν έχει κανένα πρόβλημα παρά το μεγάλο μέγεθος της οθάνης.

Τα ηχητικά εφέ λίγο, όπως μέτρια είναι και η μουσική.

Οι στατικές αθάνες ξεχωρίζουν αλλά το gameplay, παρά την επιλογή για διπλά, είναι απογοητευτικά και δύσκολα.

Η εισαγωγή του αξίζει από μάνη της περισσότερα από αλάκληρα τα παιχνίδια.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>81</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>83</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>81</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>84</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>82</b>



# Awesome Fire-fo



◀ CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom is a registered trademark of Capcom U.S.A. Inc. U.N. Squadron™ © 1990 Capcom U.S.A., Inc. All rights reserved.

**CAPCOM<sup>®</sup>**  
**USA**



◀ CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.  
1990 Sega™. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

ARCADE ΕΠΕ ΕΛΑΣΣΙΩΝΟΣ 3 351 00 ΛΑΜΙΑ



# Over In Your Fist!!

CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. Strider™ II ©1990 Capcom U.S.A., Inc. All rights reserved.

SEGA™

GOLD®



STRIDER™ II

DEI



ESWAT™

CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.  
1990 Sega™. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

TEL: 0231-33390/42842 FAX: 0231-38800



## Reviews

<b>TITΛΟΣ</b>	NIGHT HUNTER
<b>HOUSE</b>	UBI SOFT
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>TIMH</b>	3950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**T**α παιχνίδια τρόμου και γενικά όλα εκείνα τα games που θυμίζουν θρίλλερ είναι πολύ λίγα, κυρίως εξαιτίας της δυσκολίας να αποδοθεί ο τρόμος και επειδή το κοινό των computer games είναι σε μια ηλικία που ίσως επηρεάζεται από τέτοια πράγματα. Οι εταιρίες λοιπόν για να έχουν ήσυχο το κεφάλι τους αποφεύγουν αυτά τα θέματα και συχνά τα χρησιμοποιούν για να φτιάξουν κάτι το διασκεδαστικό.



# NIGHT HUNTER



**E**τσι δημιουργήθηκε το Night Hunter στο οποίο παίρνετε τον ρόλο του φοβερού(;) κάμη Δράκουλου που ξυπνάει και ουτά το βράδυ διψασμένος για φρέσκο αίμα.

Αυτή τη φορά όμως έχετε ένα σχέδιο ακόμα πιο διαβολικό: να κοιτοστρέψετε το μεντογιάν που έχουν αποκοταστήσει την ισορροπία ονάμεσο στο καλά και στο κακά, με σκοπό να το οπάλυτο σκοτάδι να κυριαρχήσει για πάντα στη γη, με άρχοντο τον ίδιο τον κόμη (εσάς).

Όμως υπάρχει πάντα ο αιώνιος οντίπαλός σας, ο διάσημος βορώνος (είναι μονομαχία τίτλων!) Von Helsing που στέλνει ενοντίαν σας ορδές οποφοσιμένων χωρικών οπλισμένων με τσεκούριο και τάξο για να σας στομοτήσουν.

Θο χρειαστεί να οντιμετωπίσετε ακόμα τον ίδιο τον βορώνο, άπως και άτρωτες μάγισσες.

Τί μπαρείτε να οντιτάξετε εσείς σε ουτά; Εχαυμε και λέμε λαιπάν:

Κοτ' αρχήν ορπάζετε οπά ταν λοψά το άτυχο θύμοτά σας και τους ρουφάτε κυριολεκτικά το αίμα. Υστερα σωριάζονται στο έδαφος σον ένος σωράς οπό κάκκαλο.

Μπαρείτε ακόμα να μετομορφωθείτε σε έναν δυνατά λυκάνθρωπο που χτυπάει τους οντιπάλους του σκοτώνοντάς ταυς αλλά τίποτο περισσότερο.

Ακόμα παίρνετε την μαρφή της νυχτερίδας, πράγμα πολύ χρήσιμο οφού πετώντος κάβετε δρόμο και περνάτε πάνω οπά λίμνες. Κινδυνεύετε με άμεσο θάνατα αν πέσετε στο νερό ή εκτεθείτε στις ακτίνες του ήλιου. Για το πρώτο οπλως φροντίστε να πρασέχετε που ποτότε και για το δεύτερο πρέπει να βρείτε την κρύπτη που ονοίγει λίγο πριν ξεμερώσει.

Κινδυνεύετε ακόμα από το χτυπήματο που σας δίνουν οι οντίπολοι σας και χάνετε ενέργειο την οπόιο οναπληρώνετε με το αίμα που πίνετε.

Στο επίπεδο υπάρχουν ακόμα και κάποιες

πάρτες που οδηγούν σε δωμάτια στο οποίο μπορείτε να μπείτε μόνον οφού έχετε στην κατοχή σας το ονάλογο κλειδί.

Τις πάρτες που έχουν επάνω τους ένον σταυρά δεν μπορείτε να τις ονοίξετε.

Νο πούμε ακόμα ότι η μεταμόρφωσή σας δεν κρατάει πολύ, αλλά είναι ονάλογη με τη δύναμη σας και οι σας στοιχίζει σε ενέργειο.

Εξόλλου κάθε φορά που σας χτυπούν γυρίζετε στην κονονική σας μορφή.

Διοσκεδοστικό και πρωτότυπο παιχνίδι αλλά το γραφικά του είναι αρκετά παλιός εποχής και δε στέκουν σε σύγκριση με τα σημερινά standards.

Το scrolling δύο κοτευθύνσεων είναι κολά, χρησιμοποιούνται ορκετά χρώμοτο ολλά δεν έχουν οναμικθεί καλά.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι τα sprites που αν και είναι ορκετά τουτόχρονο στην οθάνη είναι κακοσχεδομένα, σχετικά μικρά και με προβληματικό animation.

Το background εξόλλου είναι σχεδιοσμένο πράχειρο. Ενοχλητικά είναι μερικές φορές και το collision detection.

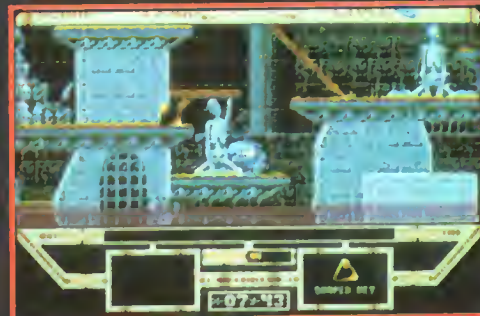
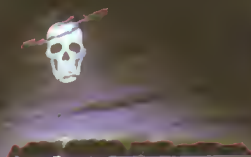
Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά sampled εφφέ που δίνουν κάποια οτμάσφοιρα.

Γενικά είναι ένα παιχνίδι που έχει πολύ πλάκο και σας το συισταύμε ονεπιφύλοκο να θέλετε κάτι έξω από το συνηθισμένο.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>63</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>70</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>86</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>86</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>80</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>79</b>



# THE KILLING GAME SHOW



## THE KILLING GAME SHOW . . .

. . . WILL HAVE YOU CLIMBING THE WALLS - IT'S THE ONLY WAY OUT!

Φορώντας έναν περιορισμένο προστατευτικό εξοπλισμό είσαι - ο παρά την θέληση σου - καλεσμένος στο Killing Game Show. Μπροστά σε εκατομμύρια τηλεθεατές πρέπει να ανοίξεις τον δρόμο πολεμώντας, μέχρι την κορυφή κάθε μιας από 16 πίστες θανάτου, όπου Εχθρικές Εξωγήϊνες Μορφές Ζωής, ειδικά κατασκευασμένες για το Killing Game Show από μανιακούς επιστήμονες, για να σου δυσκολέψουν το έργο.

Αλλά... υπάρχει και το καταστρεπτικό οξύ που συνεχώς ανεβαίνει. Πρέπει να δώσεις στους θεατές θέαμα που να αξίζει τα λεφτά τους. Συγκέντρωσε τα απίθανα όπλα και εργαλεία που βρίσκεις στο δρόμο σου - αν μπορείς. Το πρώτο βραβείο είναι η ζωή σου - Μή το χάσεις!

Screen Shots from the Amiga version

SEEING IS BELIEVING

DELTA  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	MEAN STREETS
<b>HOUSE</b>	US GOLD
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>TIMH</b>	3950
<b>TEST</b>	A MIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

**M**έχρι στιγμής το όριο των adventures ήταν τα πρότυπα που είχε θέσει η Sierra. Με το Mean Streets όμως τα πράγματα αλλάζουν και έχουμε νέα standards. Ο συνδυασμός του adventure με στοιχεία αστυνομικής περιπέτειας (λίγο από Deja vu) και μπόλικο arcade μέσα σε έναν μυστήριο και απειλητικό κόσμο. Θέλετε να μοιραστούμε τα λίγα στοιχεία που έχω;

# MEAN STREETS

**Ο**λες οι μεγαλουπόλεις του 2033 είναι ίδιες και μονότονες. Όμως το πρόβλημα της κοπέλας που με προσέλαβε δεν λύνεται με μια βόλτα στην εξοχή. Ο πατέρας της δολοφονήθηκε πριν από μερικές μέρες. Ολα βέβαια δείχνουν πως ο θάνατός του ήταν αυτοκτονία. Μα έχω πληρωθεί για να το ερευνήσω σε βάθος. Εξάλλου είναι δυο-τρία πράγματα που δεν μου αρέσουν στην όλη υπόθεση. Μπήκα στο αυτοκίνητό μου και απογειώθηκα. Εδωσα τον κωδικό στον αυτόματο. Μετό από μερικά λεπτά πτήσης σε ένα τοπίο φτιαγμένο από filed vector γραφικά χωρίς παλλό χρώματα προσγειώθηκα. Ήταν η αρραβωνιαστικιά του θύματος που με υποδέχτηκε στην πόρτα. Ήταν τουλάχιστον 200 κιλά και φτιαγμένη με πολύ καλό γραφικό ενώ υπήρχε και καλό animation πάνω της (ανοιγόκλειναν τα μάτια της και εκλεγε που και που). Μιλήσαμε λίγο για την αφόλεια ζωής του μακαρίτη και το επιστημονικό πρόγραμμα πάνω στο οποίο δούλευε αλλά δεν κατάφερα να μάθω και πολλά. Τα πράγματα έγιναν δύσκολα βέβαια όταν την απείλησα. Μου κατέβασε μια γερή γροθιά -ωχ, το σαγόνι μου- σε μια υπέροχη full screen οτατική οθόνη και καλούς digitised ήχους. Μόλις συνήλθα ξεσκόνισα την καπαρντίνα μου και έδωσα ουντεταγμένες για το τοπικό οτάδια. Εκεί ο τύπος ήταν οκληρός και δεν σήκωνε απειλές (εκτός αν θέλετε να σας φυτέψει μερικές 38άρες σφαίρες στο σώμα). Εδειχνε όμως ιδιαίτερη εκτίμηση στο χρήμα. Με μερικό (πολλά) καφετίο είπε τα πόντα. Ξαναμήκα στο όχημά μου και κάλεσα έναν πληροφοριοδότη. Την ίδια στιγμή ένα Fax με απειλές έβγαине από το μηχανήμα. Υπόθεση ρουτίνας. Στην οθόνη του τηλεφώνου εμφανίστηκε τα digitised με κίνηση πρόσωπο της πληροφοριοδότης. Πήρα τον κωδικό για το μυστικό εργαστήριο-αποθήκη. Μόλις έφτασα βρέθηκα σε ένα Left to right scrolling επίπεδο όπου έπεσε αρκετό πισταλίδι με ωραία sprites και animation με μερικό ρομπότ που κρατούσαν πολυβόλα. Ταχύτητα, καλό σημάδι και κανένα κιβώτιο για να καλυφθώ ήταν αρκετά για να φτάσω μέχρι την αποθήκη. Κάρτες πρόσβασης για τον υπολο-



γιστή παντού. Ετοι διάβασα τα αρχεία του καθηγητή και έπαιξα και ένα παιχνιδάκι ring ring. Καλή η 3D απεικόνιση του χώρου αλλά το sprite μου θα έπρεπε να περπατάει καλύτερα. Ευτυχώς κανένα πρόβλημα στον χειρισμό αφού πληροιάζοντας τα αντικείμενα έβγαине αμέσως ένα μενού απόπου άνοιγα,

ενεργοποιούσα, έβλεπα, δοκίμαζα (υπάρχουν και οιοπνευματώδη) όλα τα πράγματα στον χώρο. Ακόμα όταν χρειαζόταν να ενεργήσει ένα αντικείμενο πάνω στα άλλο αυτό γινόταν αυτόματα αν τα είχα μαζί μου. Αυτό έκανε την περιπλάνισή μου και την ουλλογή στοιχείων



αρκετό εύκολη από την πρώτη στιγμή. Το να φτάσω βέβαια στην λύση είναι μια άλλη, αρκετά δύσκολη υπόθεση. Όταν όμως υπάρχει τέτοια πρόκληση, τόσας ρεαλισμούς μέσα σε άριστα γραφικά, τέτοια παικίλια δράσης και καταστάσεων μαζί με όριοτο digitised ήχο (θά'θελα και μουσική), δεν μπορεί, οίγουρα θα βρεθούν αρκετοί gamers να βοηθήσουν έναν ντετέκτιβ της κλάσης μου!

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>83</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>94</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>96</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>94</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>93</b>



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	GOLD OF THE AZTECS
<b>HOUSE</b>	US GOLD
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	3950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

# GOLD OF THE AZTECS

**B**αριεστημένος και απένταρος! Συμβαίνει καμιά φορά. Ομως ένας χάρτης 400 χρόνων παλιός και αυθεντικά Ισπανικός πέφτει στα χέρια σας έτοιμος να σας φτιάξει τη μέρα και ίσως ολόκληρη την υπόλοιπη ζωή σας. Και αυτό γιατί δείχνει την τοποθεσία ενός ναού των Αζτέκων, γεμάτου με χρυσό. Οουου Μεξικό σου'ρχομαι.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>82</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>80</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>63</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>92</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>85</b>

**Π**ετάτε λαιπόν με ένα αεραπλόνα της κακιάς ώρας πάνω από την πυκνή ζούγκλα και πέφτετε με τα αλεξίπτωτό σας.

Οι κίνδυνοι που περιγράφανταν στα κείμενα του χάρτη επαληθεύονται καθώς βρίσκεστε στα κλαδιά κρεμασμένος και ένας τεράστιος ελέφαντας έρχεται κατά πάνω σας.

Ψυχραιμία!

Λύνεστε με τα πιστά σας μαχαίρι και... κάτι θα σκεφτείτε για να μην έχετε την τύχη των υπάλοιπων 300 εξερευνητών που σκοτώθηκαν πρσπαθώντας να βρουν τους θησαυρούς. Εκείνοι βλέπετε δεν ήταν γενναίοι, έζηπναι και δυνατά όπως εσείς.

Να πρσθέσουμε πως πρέπει να είσαστε ακόμα υπαμανετικά, αφού τα κλειδωμάτα του προγράμματος θα σας βόλσει τέσσερεις φορές να βρείτε έναν κωδικό που μόλις διακρίνονται τα γράματά του.

Τέλος πάντων, εμείς συνεχίζουμε με τον χειρισμό που είναι και το πιο αδύνατο σημείο του game: κατ'αρχήν αρίζετε αν θα ακαύγονται ήχαι ή μουσική και αν θέλετε να δείτε τον χόρτη της περιαιχής.

Παίζοντας θα δείτε ότι πρέπει να βάλετε τα πιστόλι σας στην τσέπη για να περπατήσετε και να σας βγάλει αντίστοιχα για να πυραβαλήσετε, πρόγμα που σας κοθυστερεί και στην αρχή θα σας στοιχίσει παλλές ζωές.

Μετά από μερικές ώρες εξόσκησης βέβαια θα τα κόνετε αυτόματα. Ενα ακόμα εναχλητικό στοιχείο είναι ότι δεν μπαρείτε να σταματήσετε όπου ακριβώς θέλετε αλλά τα animation της κίνησης του ήρωά σας πρέπει να αλακληρωθεί.

Τα απατέλεσμα είναι να μην εκτελούνται τα όλματά του ακριβώς την στιγμή που θέλετε, αλλά με κάποια μικρή καθυστέρηση.

Τα πράγμα διαρθώνεται με μερικό καφτό χτυπήμα στο joystick, ενώ μπαρείτε ακόμα να κάνετε άλες τις άλλες κινήσεις (επικύψεις, άλματα μπρας και πίσω κοι πρας το πάνω) για να γλυτώνετε τους κινδύνους και να μαζεύετε αντικείμε-

να από τα έδαφας. Τα πιστόλι σας έχει αρκετές σφαίρες, ολλό κόπαια στιγμή τελειώνουν και πρέπει να τα ξαναγεμίσετε με τους ανεξόντητους γεμιστήρες σας.

Τα μαχαίρι σας είναι χρήσιμα για να κάβετε σκαινιό, αλλό τίπατα περισσότερο.

Υπόρχει τέλος και ένα ican με τα οποία ενεργοποιείτε μαχλάς.

Δυστυχώς η απόκριση του joystick και των πλήκτρων είναι οργή, επιβαρύνοντας έτσι έναν άσχημα χειρισμό.



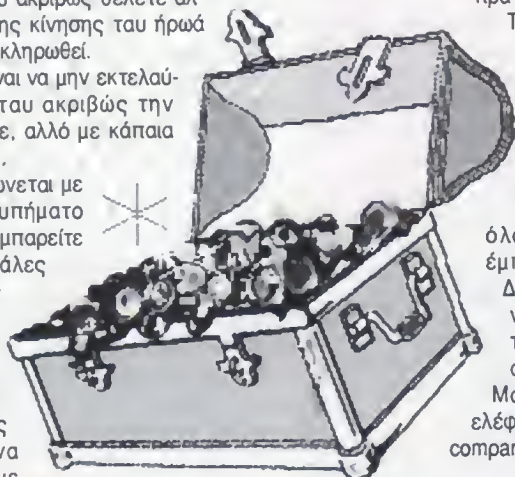
Μόλις όμως τιθασέυσετε αυτό τα πρόβλημα θα βρείτε όλη την ευχαρίστηση ενός καλαύ και πρωτότυπου arcade adventure.

Τα πρώτο σημαντικό στοιχεία του game είναι το καλό και διαρκές animation με μεγάλη ποικιλία στα sprites, χωρίς μάλιστα να φαρτώνει διαρκώς από το δίσκα.

Δυστυχώς δεν υπόρχει scrolling αλλό χρησιμαπαιείται η τεχνική του flick screen και τα γραφικό θα χρειόζονταν λίγα χρώματα ακόμα. Και στan ήχα θα θέλαμε περισσότερο πράγματα.

Τα δεύτερα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι η δυσκαλία του.

Απευθύνεται κυρίως σε οπαφισμένους για όλα gamers και σε έμπειρους παίκτες. Δεν θα έβλαπτε πόντως να δακίμοζαν την τύχη τους και αι υπόλοιποι. (σ.σ. Μα παύ βρέθηκε α ελέφαντας στα Μεξικό companieras:)







TNT

5 παιχνίδια δεν είναι αρκετά για μια ολόκληρη

ζωή (τί μας λες) αλλά είναι πολύ καλά για μια συλλογή. Τα παιχνίδια του πακέτου αυτού είναι σχετικά παλιά αλλά έχουν διαλέχτει με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι όλα διασκεδαστικά. Πάρτε έναν δυναμίτη, ανάψτε τον, κρατήστε τον γερά και ακολουθήστε μας.

ΤΙΤΛΟΣ	TNT
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

## A P B

**Ε**δώ παίρνετε ταν ρόλα του αστυνομικού bab, σε ένα προκλητικό game που θυμίζει αρκετό καταδίωξη σε ταινία από κινούμενα σχέδια. Σκαπός σας είναι να περιπαλείτε στους δρόμους της πόλης αντιμετωπίζοντας αρκετάς εγκληματίες μέσα από τα αυτοκίνητά σας. Τα καθήκοντά σας παίζουν ανάλαγα με τα είδος της απαστάλης που σας έχει ανατεθεί στα πρωϊνό briefing. Ετσι πρέπει να συλλαμβάνετε τους μεθυσμένους αδηγούς, αυτούς που (σα δεν ντρέπεται) ρυπαίνουν τους δρόμους με σκαυπίδια και αυτούς που κάνουν αταστόπι εκεί που δεν επιτρέπεται. Αν ακόμα τύχει να συλλοβετε κόπαιαν από τους αρχικακαπαιαύς που κυκλοφορούν στον δρόμο πρέπει να τους μεταφέρετε αμέσως στα τμήμα για ανόκριση. Αν καταφέρετε να αμαλαγήσουν πρωταύ έρθει α ανώτερός σας απαλλάσσετε από τα καθήκοντα της υπόλοιπης μέρας. Για να ταν ανακρίνετε σωστό πρέπει να καυνότε τα joystick γρήγορα αριστερά δεξιό. Για να συλλάβετε ή να δώσετε κλήση σε κόπαιαν παραβότη αρκεί να ταπαθετήσετε τα τιμόνι που υπόρχει μπραστό από τα αυτοκίνητά σας και να πατήσετε τα fire πάνω τους. Όσα πραχωράει τα game υπόρχει πιθανότητα να



βρείτε κόπαια όπλα με τα απαία θα συμπαφώνετε τους "δύσκαλους". Μπαρείτε ακόμα να μπειτε σε ένα Danuts house για να αυξήσετε ταν χρόνα που σας απαμένει για να αλακληρώσετε την απαστάλη ή μαζεύοντας χρήματα από ταν δρόμα να αγοράσετε -τί άλλα- power ups για τα αμόξι σας. Ο χώρος μέσα στον απαία κινείστε περιλαβάνει αλκληρη την πόλη και μπαρείτε να πηγαίνετε όπου θέλετε. Τα γραφικό είναι σχετικό μέτρια αλλό έχαν μια καρταυνίστικη όψη με αρκετό humor στις στατικές αθόνες. Καλό είναι τα scralling ενώ τα sprites έχαν μέτρια animation και δύσκαλα, αρκετό δύσκαλα χειρισμό. Μόλις βέβαια ταν συνηθίσετε θα βρείτε όλα τα gameplay και την ευχαρίστηση της coin-op έκδοσης.

## T O O B I N

**Κ**αι τώρα είναι η στιγμή για ένα διασκεδαστικό game που τυχαίνει να είναι ταυτόχρονα παλύ πρωτότυπα. Στο taablin πρέπει οπλώς νο κινείστε σε πατάμια φορώντας απλώς ένα μαγιώ και η ζωή σας κρέμεται ή μάλλον κόθεται πάνω σε ένα φασκωτό στογγυλό σωσίβια, είναι σαμπρέλα για την ακρίβεια. Τα όναμά σας είναι jet, ολλό αν θέλετε νο ποιζετε διπλό με κάπαιαν φίλο σας, πρέπει αυτός υπαχρεωτικά να ονομάζεταιο biff! Εκτός από δροισιστικό τα να κατεβαίνεις ένα αρμητικό πατάμι σε αυτή την κατόσταση είναι και ιδιαίτερο επικίνδυνο. Κορμαί δέντρων που ξεκολάνε από τις όχθες κινούνται κατό πάνω σας, ψαρόδες που κόνουν ό,τι μπορούν για να ρίξουν τα αγγίστρια τους πάνω σας, θρόχα και ξέρες που σας σταματούν, φίδια και νεκροκεφαλές θα τρέξουν κατάνω σας με αποτέλεσμα να σκάσει το σωσίβιό σας και νο πνιγείτε, χάναντος μια ζωή. Πρέπει ακόμα να περνότε μέσα από τα διάφαρα τέρματα, έτσι ώστε να πόρετε πολλούς βαθμούς banus. Προσέξτε μόνον να μην χτυπήσετε στα δακάρια και μειώσετε το ποσό. Μπαρείτε να κόνετε και πρας τα πίσω για να πάρετε κάπαια banus που σας έχει ξεφύγει. Προσέξτε μόνον μην κα-



θυστερήσετε πολύ γιατί θα εμφανιστεί ένας ολιγότορας (εμένα μου φόνηκε σαν κροκόδειλας, χα, χα) που θα κοτοβροχίσει τους οργοπορημένους.

Τα μόνα όπλα που έχετε ενάντια στους πορόκτιους κινδύνους είναι τα καυτάκια αναψυκτικών (όχι δεν σας λέω την μόρκα) που τα εκταξεύετε ενόντια στους εναχλητικούς.

Τα διάφορα επίπεδα διαφέρουν μεταξύ τους κυρίως στη μορφή των sprites αλλά τα γραφικό είναι πολύ μέτρια. Το animation ορκετό καλό και τα χρώματα, ον και χτυπητά, είναι λίγα. Καλαύταικη μουσική και μέτρια ήχοι. Το gameplay θέβαια γνωρίζει δόξεις στα two players made. Αξίζει να το δακιμόσετε γιο την διασκέδοση.



## HARD DRIVING



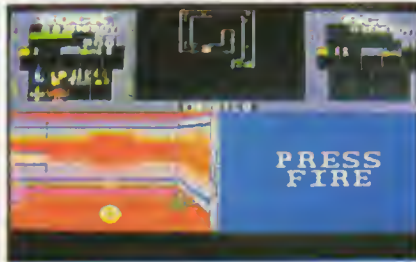
Εεε, όχι δεν ξανακάνω review στο ίδιο game για το ίδιο τεύχος. Στην δίπλα

συλλογή έχω γράψει ένα ξεγυρισμένο κείμενο (μεταξύ μας θέβαια αυτό σημαίνει πως ο αρχισυντάκτης θα με σκοτώσει φωνάζοντας την γνωστή δράκεια κραυγή: "μού μυρίζει κρέας συντάκτη!") Όμως πραγματικά το παιχνίδι είναι υπέροχο, είναι το καλύτερο game της συλλογής και σας το προτινουμε ανεπιφύλακτα είτε είστε φίλος των racing games είτε όχι.

Τώρα με συγχωρείτε να πω δύο λόγια στον αρχισυντάκτη μου και επιστρέφω (ελπίζω!).

## X Y B O T S

**Τ**α ρομπότ έχουν φτιάξει μια υπάγεια μυστική βάση και σχεδιάζουν να καταστρέψουν την ανθρώπινη φυλή. Εσείς ως γενναίος πρέπει να διεισδύσετε εκεί και να εξοντώσετε τα τρομερά Xybots. Πρέπει να κινηθείτε μέσα σε δοιδαλώδεις διαδρόμους και κλειδωμένες πάρτες σας κλείνουν το πέρασμα για το επόμενο επίπεδο. Κύριοι εχθροί σας είναι φυσικά τα ρομπότ και πρέπει να τα πινάξετε στον αέρα για να φτάσετε στο ασανσέρ και από κει στα επόμενα levels. Πηγές ενέργειας, κλειδιά και νομίσματα μπορείτε να μοζέψετε για να αγοράσετε τα ανάλογα εφόδια και εξοπλισμό. Αυτά βέβαια θα τα βρείτε στο τέλος κάθε επιπέδου στο ανάλογο κατάστημα. Μερικά από τα αντικείμενα που αγοράζετε θα μείνουν στην κατοχή σας μέχρι να χάσετε ενώ άλλα έχουν ημερομηνία λήξης. Ξεκινάτε με ένα απλό Laser gun ικανό να προκαλέσει αρκετή ζημιά στα αντίπολα sprites αλλά στον δρόμο θα βρείτε ονώτερα όπλα. Υπάρχει ακόμα ο zapper που παγώνει τους αντιπάλους σας για μικρό χρονικό διάστημα. Προς το τέλος των επιπέδων θα αντιμετωπίσετε και τον μεγάλο κακό που μπορεί να σας στείλει αρκετά levels πίσω αν σας νικήσει. Καλό θα ήταν λοιπόν να έχετε πάρει μερικά Zap powers που θα σας επιτρέψουν να γλυτώσετε από σοβαρούς τραυ-



ματισμούς. Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν δύο ταυτόχρονα κάτοντας το gameplay πολύ διασκεδαστικό και το παιχνίδι πιο εύκολο. Ο χειρισμός είναι καλός και διάφορα σύμβολα στο πάνω μέρος μαζί με τον χάρτη σας δείχνουν τι θα ακολουθήσει. Δυστυχώς το γραφικό του παιχνιδιού δεν είναι καθάλου καλά, κάτι που το καταλαβαίνετε ομέσως από την εισαγωγική οθόνη. Στο 3D display θυμίζει αρκετά 8-bit υπολογιστή, (για να πουμε την αλήθεια το Gryzor των CPC είχε καλύτερα γραφικά) αλλά η μεγέθυνση και η κίνηση με προοπτική στο χώρο είναι πολύ καλή. Τα χρώματα δεν είναι αρκετά και ο σχεδιασμός των sprites είναι περιεργός χωρίς καμία αίσθηση ρεαλισμού (εμ, πόδια είναι αυτά που έχει ο ήρωάς μας;) Ο ήχος είναι μέτριος ολοκληρώνοντας την αίσθηση ενός κακού game.

## DRAGON SPIRIT



Το όνομα του Δρόκου σε κινηματογραφικό έργο σημαίνει πολλά. Τι γίνεται όμως όταν μιλάμε για ένα shoot'em up; Και στο Dragon spirit ελέγχετε έναν από εκείνους τους ωραίους μπλέ δρόκους που έχουν που και που τρίο κεφάλιο, (πώς; δεν έχετε δει τέτοιο δράκο ξανά; μοι πού ζείτε; τί σας μοθούν στο σχολείο;) που εκτοξεύει φωπές οέρος-αέρος και θόμβες οέρος εδόφους. Σκοπός σας όπως σκοπός κάθε ευόλητου δρόκου που σέβεται τον εαυτό του είναι να σώσει μια ότυχη πριγκίπισσα (όλο και κόποιο θα βρεθεί που οτύχησε). Το τέρος που θα αντιμετωπίσετε είναι ένας δόιμονος πιο φοθερός κι από σας και στέλνει εναντίον σας πολλούς οποδούς του που όμως δεν πίνονουν μπόζο μπροστά σας. Υπάρχουν οκτώ διαφορετικά επίπεδα, το ένα πιο δύσκολο από το άλλο και οι οντίπολοι σας θέλουν συνήθως περισσότερο από ένα χτυπήματα για να σκοτωθούν. Αν είσαστε τυχεροί θα οφήσουν κανένο ουγό το οποίο μεταφράζεται σε bonus που μπορεί να ουξήσει την τοχύτητα βολής και δύνομη του όπλου σας. Φροντίστε να το έχετε συλλέξει σχολαστικό (να μην ριπίνουμε την οθόνη) έτσι ώστε να είσαστε σε θέση να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο κακό στο τέλος του κάθε επιπέδου. Πρέπει να προσέξετε να βρείτε το οδώνοτο σημείο του τέροτος. Το μικρότερο sprites είναι επίσης επικίνδυνο καθώς μοζεύονται πολλά στην οθόνη και ρίχνουν βολές με διαφορετική συχνότητα, από γη νερό και οέρο. Εντυπωσιακό σε σκέψη είναι το δέντρο που σιούντοι και λυγίνονται και μετό σας πετούν σφοίρες και κόποιο πουλιό που σας χτυπούν με τα πούπουλό τους (εντάξει ορκεί, ορκεί). Το γραφικό του παιχνιδιού είναι ορκετό καλό και δεν λείπει η ποικιλία από τα sprites που έχουν γιολιστερό χρώμο. Ο ήχος αποτελείται από digitised εφε ολλό όχι της ποιότητας που θα έπρεπε. Η μεγάλη οδονομία του είναι η μικρή του ταχύτητα και η οίσθηση ότι όλα επανολομδόνονται. Πιθανότοτο θα ορέσει στους φίλους των shoot'em up (όλλωστε σ'οτύους ορέσουν το πόντο, Χο Χο).

## ΓΕΝΙΚΑ

**Δ**εν είναι η ιδιαίτερα καλή συλλογή αλλά πέντε διαφορετικά παιχνίδια... Τί να πώ δικά σας λεφτά είναι... Όμως μπορείτε να αρκεστείτε στα λίγα και όχι στα πολλά..

	APB	TOOBIN	HARD DRIVING	XYBOTS	DRAGON SPIRIT
ΓΡΑΦΙΚΑ	75	69	90	66	85
ΚΙΝΗΣΗ	81	82	93	84	84
ΗΧΟΣ	79	75	87	75	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85	93	86	80	88
ΠΛΟΚΗ	82	82	88	78	69
ΠΑΚΕΤΟ	83	83	83	83	83
ΑΝΤΟΧΗ	88	92	87	70	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80	80	80	80	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>82</b>	<b>80</b>	<b>89</b>	<b>73</b>	<b>84</b>





## WHEELS OF FIRE



Ρόδες, ρόδες, ρόδες. Έχει γεμίσει ο τόπος με

εξομοιωτές racing games.

Αυτή η συλλογή περιέχει τέσσερα τέτοια παιχνίδια που μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα γούστα (γούστα οδήγησης δηλαδή). Εξάλλου όλα τα παιχνίδια εδώ είναι μεταφορές από τα ανάλογα coin op. Βάλτε μπρος την μηχανή λοιπόν και ξεκινάμε.

<b>TITLOS</b>	WHEELS OF FIRE
<b>HOUSE</b>	DOMARK
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, C64, CPC, SPECTRUM
<b>TIMH</b>	5000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

## CHASE HQ



Παίρνετε δύο ακληραούς αστυνομάους (προς θεού άχι από τα Μαϊάμι!) τας ανακατεύετε με ένα παλύ γερό και γρήγορο αυτοκίνητο, προσθέστε μια πρέζα φωνή αστυνομικής, χτυπάτε

και μερικούς κακαποικούς μαζί με πολλούς αθώους, έτσι για να δέσει και παίρνετε ένα πρωτάτυπα παιχνίδι άπως τα Chase HQ. Η πρώτη ύλη πάρθηκε βέβαια από τα αντίστοιχα coin op και με "αεφ" την Ocean το απατέλεσμα είναι τουλάχιστον διασκεδαστικά. Δέχετε λοιπόν ένα σήμα από τα κέντρο να καταδιώξετε τα αυτοκίνητα των κακαποικών που ξεκινούν από Lotus, Lamborghini, και Parsche μέχρι άλλα άγνωστα μαντέλα με διαρκώς αυξανόμενη ταχύτητα. Για να σταματήσετε τους εγκληματίες πρέπει να χτυπήσετε τα αυτοκίνητά τους αρκετές φορές, τουλάχιστον δέκα, και απην αρχή θα βγάλει καπνούς, μετά θα πάρει φωτιά και κάπαια στιγμή θα σταματήσει. Τότε τους συλλαμβάνετε σε μια καλή animated αθόνη. Το gameplay είναι ιδιαίτερα εθιστικά και η δράση δεν σας αφήνει σε ησυχία. Βασικά έχετε δύο ταχύτητες, την Low με την οποία ξεκινάτε και την High που φτάνει πάνω από τα 300 χιλιόμετρα. Αυτά είναι αρκετά για να ξεπεράσετε τα περισσότερα αντίπαλα αυτοκίνητα. Όμως ο χρόνος κυλάει γρήγορα και πρέπει να πλησιάσετε κακαποικούς με πια καλά αυτοκίνητα, έτσι πατάτε τα



καμπάκι και βάζετε σε ενέργεια ένα από τα τρία τούρμπα σας με ταχύτητες μεγαλύτερες από 400 χιλιόμετρα. Δυστυχώς η δράση του κρατάει λίγο. Στις στροφές κινδυνεύετε αν τρέχετε πολύ να πέσετε πάνω σε δέντρα, βράχια ή πινακίδες, να πάρετε μερικές τούμπες και να σβήσει η μηχανή. Αν τέλος πέσατε πάνω σε αυτοκίνητα περαστικών θα μειωθεί η ταχύτητά σας. Τα γραφικά είναι μάλις πάνω από τα μέτρια ενώ λείπει κυρίως η λεπτομέρεια από τα sprites. Τα χρώματα είναι λίγα αλλά αυτά όλα βγαίνουν υπέρ της ταχύτητας του παιχνιδιού, πράγμα σημαντικό. Τα animation υατερεί ιδιαίτερα στα sprite του αυτοκινήτου σας. Ο ήχος έχει μια καλή μαυαική υπόκρουση που δεν βοηθάει απην οδήγησή και αρκετά digitised speech άπως και παλλά εφέ για άλες τις περιπτώσεις. Γενικά ένα παλύ playable σύνολο.

## HARD DRIVING



Η ιδέα της χρησιμοποίησης 3d solid vector γραφικών σε racing games πρωτοεμφανίστηκε στα coin op, και το Hard Driving φημολογείται ότι σχεδίστηκε

σόν εξομοιωτής για επαγγελματίες οδηγούς! Και οι προδιαγραφές του στους 16-bit υπολογιστές δεν πόνε πίσω. Αρχικά υπάρχει η δυνατότητα να ορίσετε αν θα ελέγχετε εσείς τις ταχύτητες ή ο υπολογιστής. Μετό θα διαπιστώσετε ότι η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πραγματικά παλύ μεγάλη παρά τα πιθανό πλήθος των "sprites" που μπορεί να υπάρχουν στην αθόνη. Εκείνα που είναι ακόμο πιο εντυπωσιακό είναι η μεγέθυνση και η απομάκρυνση των αντικειμένων και το πόσα συμπαγή είναι. Η πίστο είναι αρκετά μεγάλη με πολλό "ανισόπεδο" μέρη όπου πρέπει να πρασέχεις τις απόταμες προσγειώσεις. Υπόρχει ένα χρονικό περιθώρια μέσα στα οποία πρέπει να ολοκληρώσετε τις δοκιμασίες. Συναρπαστική είναι η στιγμή όπου ανοπτύσετε μεγάλη ταχύτητα παραμένοντας ταυτόχρονα στο κέντρο του δρόμου ώστε να μπορέσετε να υπερνικήσετε την θαρύτητα και να κρατηθείτε στο τοιχώματα του γιγαντιαίου Loop. Ο υπολογισμός της



ταχύτητας είναι βασικός στα παιχνίδια στα μεγαλύτερό του μέρας. Ακόμα υπάρχει η περίπτωση να τρακάρετε και να χόσετε αρκετό χρόνο ολλό θα δείτε την φάση του στυχήματος σε replay με υπέραχο γραφικά, ταχύτητα, ρεαλισμό και μικρότερα sprites.

Στον δρόμο μάλισα δεν περνάνε μόνο αυτοκίνητα ολλά και καλοσχεδιασμένα φαρτηγό. Ο ήχος θρίσκει σε υψηλά επίπεδο από την εισαγωγική αθόνη μέχρι την στιγμή που δάζετε μπρός τα αμάξι και κατά την διάρκεια του αγώνα. Ξεχωρίζουν οι εκρήξεις και ο ήχος των ελαστικών. Ενα πραγματικά άριστο παιχνίδι που θα σας συνορπάσει. Μόνο παράπονο ο απαράδεκτος χειρισμός ότον χρησιμοποιείται το mouse.



## POWER DRIFT



Τα coin-op conversions έχουν πάρει φόρα και τα Power Drift καταφέρνει να είναι ένα πιστά αντίγραφο του φαβερού arcade.

Αν τα Hard driving συμβαίνει να είναι α πια ρεαλιστικός εξαιρωτής, τα Power drift προσπαθεί να είναι α πια διασκεδαστικός. Και τα καταφέρ-

νει αρκετά καλά.

Η υπόθεση είναι όσα πρέπει απλή και ταυτόχρονα εθιστική: νικήστε τους αντιπάλους σας ή χάστε ταν αγώνα! Τα αυτακίνητα είναι μικρά kart (ή κόπως έτσι δηλαδή). Αλλά σαν sprites είναι εντυπωσιακά μεγάλα και διαθέτουν ένα καταπληκτικό



για τα μεγεθός τους animation. Και αυτό τα χρωστάμε στις φιλότιμες προσπάθειες του ανθρώπου μας έχει δώσει στα παρελθόντα παλύ καλά Super hang an.

Ετσι τα sprites δείχνουν αλαζώ-

ντανα όπως και στα arcade μηχανήμα, γεμάτα με κίνηση, παλλά frames, παλλά

χρώματα και μεγάλη ταχύτητα. Για την ακρίβεια τα παιχνίδια είναι μάλλον λίγα πια γρήγορα απ'ότι θα έπρεπε (ή εγώ είμαι απαίσιος οδηγός) και έτσι γίνε-

ται παλύ δύσκολα. Πάντως η αίσθηση που αφήνει όταν προσπερνάτε άλλα αμάξια ή απαφεύγετε μια σύγκρουση σας γεμίζει με ικανοποίηση.

Αν όμως χτυπήσετε πάνω σε έναν αντίπαλο θα μειωθεί η ταχύτητά σας ενώ αν πέσετε πάνω σε δέντρο ή κολώνα θα κάνετε μερικές ταύμπες και θα αρχίσετε από ταχύτητα μηδέν.

Υπάρχουν δύο ταχύτητες αλλά και αρκετές στροφές στα περιορισμένο πλάτος του δρόμου. 27 αλόκληρες πίστες σας περιμένουν με πολύ καλό ήχα και ηχητικά εφέ. Αν δεν εντυπωσιαστήκατε ακόμα ακούστε κι αυτό: αν έχετε τον 68020 στην Amiga -αχ τι λέω- τότε τα παιχνίδια γίνονται πια γρήγορα και παλύ-παλύ καλύτερα.

## TURBO OUTRUN



Ο πρόγονος του παιχνιδιού αυτού, που δεν είχε απλώς την λέξη turbo στα άναμα του, ήταν μια μεγάλη επιτυχία στις οίθουσες ηλεκτρονικών (ουφάδικα) και είναι πιθανό να τον βρείτε κάπου ακόμα και σήμερα.

Η έκδοσή του παλιότερα στα 8-bit ήταν μια παταγώδης αποτυχία που τη στήριξε ένα μεγάλο άναμα. Τα Turbo Out Run είναι σχεδόν η ίδια περίπτωση ον και εδώ το πρόγραμμα ξεπερνάει τη μετριότητα, τουλάχιστον από την πλευρά της διασκέδασης.

Κατ' αρχήν ποίνετε μια κάκκινη ferrari και μια ξονθιά για συνοδηγά (κορίτσια, καρτισιο μην σπρώχνεστε!) και ξεκινάτε να διασχίσετε όλη την θαρειασμερικάνικη ήπειρο οπά πάλη σε πάλη με αρκετούς ενδιαμέσους σταθμούς και σημείο ελέγχου.

Η ταχύτητα είναι αρκετά μεγάλη, ενώ εκτός από τα γκάζια υπάρχει και ένα turbo που κάνει το αυτοκίνητό σας πολύ πιο γρήγορο. Δεν μπορείτε να το χρησιμοποιείτε διαρκώς όμως γιατί υπερθερμαίνεται η μηχανή και είναι παλύ εύκολο να χάσετε τον ογώνο οπó ένα τέτοιο λάθος. Η διοδρομή είναι παλύ μεγάλη ολλά α χρόνος είναι αρκετός αν προσέχετε και δεν πέφτετε πάνω σε αικοδομήμοτο και άλλο αυτοκίνητα.

Πάντως μετά από τις πρώτες ώρες μπρασά στο μάνιταρ μάλλον θα βορεθείτε.

Η έλλειψη παικιλίας παρά τα background που αλλάζει συχνά "σκατώνει" την απάλαυση της αδήγησης.

Το γραφικό είναι αρκετά κολό, όπως και το scrolling του background, αλλά στις μεγάλες ταχύτητες γίνεται απάταμο, δίνοντας μια ψεύτικη οίσθηση.

Ομορφο σχεδιασμένο είναι το sprites ον και χωρίς ιδιαίτερη παικιλία. Ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα με αρκετά χλιαρά μουσικά κομμάτια.



## ΓΕΝΙΚΑ

Είναι μία συλλογή, που αν

και θα μπορούσε να είναι αρκετά

καλύτερη, είναι πόλος έλξης

για τους λάτρεις του αυτοκινήτου και της

ταχύτητας. Τα ποικίλα γραφικά,

τα όμορφα αυτοκίνητα και η πολλή

δράση υπόσχονται αρκετές ώρες διασκέδασης

	CHASE HQ	HARD DRIVING	POWER DRIFT	TURBO OUTRUN
ΓΡΑΦΙΚΑ	83	90	91	79
ΚΙΝΗΣΗ	83	92	93	78
ΗΧΟΣ	85	82	82	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90	86	90	90
ΠΛΟΚΗ	84	77	74	72
ΠΑΚΕΤΟ	83	83	83	83
ΑΝΤΟΧΗ	93	86	90	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89	89	89	89
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>86</b>	<b>88</b>	<b>88</b>	<b>78</b>



# SUPER HANG-ON

**T**ο Hang On είναι ένα πασίγνωστο racing game της Sega που όταν είχε πρωτοβγει στις αίθουσες των coin'ops είχε προκαλέσει αίσθηση. Το Super Hang On δε διαφέρει από τον πρόγονό του, παρά σε ελάχιστα σημεία. Πρώτα απ'όλα και μόνο ότι το παιχνίδι είναι της Sega εγγυάται μία καλή μετατροπή. Το παιχνίδι έχει δύο modes, το πρώτο είναι πανομοιότυπο του coin'op και περιλαμβάνει τέσσερις διαδρομές με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας σε αντίστοιχες ηπείρους. Στην πρώτη διαδρομή μπορείτε να διασχίσετε την Αφρική που αποτελείται από έξι πίστες, στη δεύτερη την Ασία που αποτελείται από δέκα πίστες, στην τρίτη την Αμερική με δεκατέσσερις πίστες και στην τέταρτη την Ευρώπη με δεκαοκτώ!



Πριν αρχίσετε την κούρσα με την αγωνιστική σας μοτοσυκλέτα, μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα τέσσερα original μουσικά θέματα του coin'op. Οι πίστες, όπως διαβάσατε παραπάνω, είναι πόρα παλλές, με διαφορετικά γραφικά και σε συνδυασμό με τα ότι δεν περιλαμβάνουν μόνο ατροφές όπως στο Hang On, αλλά και ανηφόρες ή κατηφόρες, κατορθώνουν να μην γίνονται βαρετές.

Ας έρθουμε όμως στο δεύτερο mode του παιχνιδιού, που είναι και η πραγματική του δύναμη. Εδώ έχουμε ένα "role playing racing game". Σε αυτό το mode μπορείτε να τρέχετε σε αγώνες και να κερδίζετε λεφτά ανάλογα με την θέση και το χρόνο που θα κόνετε. Έτσι, πριν τον επόμενο αγώνα θα μπορείτε να "φτιάξετε" την μηχανή σας διαλέγοντας μέσα από: 6 σκελετούς, 6 κινητήρες, 5 φρένο, 4 εξαρτήματα, 4 λάδια και 5 τύπους ελαστικών.

Εκτός από τα καμμόπα της μηχανής όμως, καλό θα ήταν να πόρετε στην υπηρεσία σας έναν από τους έξι μηχανικούς που υπάρχουν, γιατί μπορεί να εγκαταλείψετε κάποιον αγώνα στην πρώτη ατυχία. Τα γραφικά και η κίνηση είναι: πολύ καλά, ο ήχος όμως δεν προσφέρει τη συγκίνηση που θα έπρεπε. Μετά από τα παραπάνω ερχόμαστε στον τομέα του χειρισμού, δυστυχώς τα πράγματα είναι απογοητευτικά... Στη MegaDrive και ο χειρισμός δεν βοηθάει καθόλου. Συγκεκριμένα ενώ έχετε πόρε με την μηχανή σας μία κλίση (άχι της τροχιάς...) αν αφήσετε το joystick, η μηχανή τείνει να σηκωθεί, με αποτέλεσμα σε κάθε στροφή να μην μπορείτε να διατηρήσετε την κλίση που θέλετε, με άμεσο επακόλουθο οούπερ, αγορά οικαπέδου κτλ. Γενικό το Super Hang-On είναι ότι καλύτερο υπάρχει σήμερα σε racing game με μοτοσυκλέτες στην Sega και ουσιωδώς ανεπιφύλακτα στους λάτρεις του είδους.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	SUPER HANG-ON
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MEGA DRIVE CARTRIDGE
<b>TIMH</b>	11.000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ATHENS CLUB

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	97
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	96
<b>ΗΧΟΣ</b>	85
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	75
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	80
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	70
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	90
<b>ΑΞΙΑ/TIMH</b>	45

**ΓΕΝΙΚΑ 94**

# RAMBO III

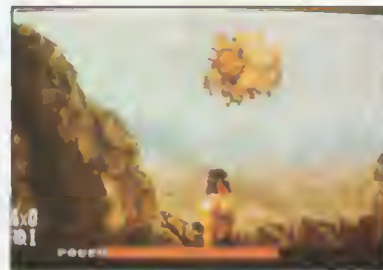
**O** υπερασπιστής της ειρήνης, των οδύνωτων και των φτωχών, ο φίλος των λαών, ο χειρότερος εφιάλτης των εχθρών του, ο λυτρωτής, ο Μεσσίας, ο ειρηνολάβης, έφτασε επιτέλους στις SegaMegaDrives μας! Μην ναμίζετε ότι μιλάμε για κανένα θρησκευτικό ή πολιτικό πρόσωπο, μιλάμε φυσικά για τον Rrrrrrrambo!!! Ναι, επιτέλους τώρα μπορείτε να κοιμάστε ήσυχοι τα βράδια, ξέροντας ότι κάπου εκεί βαθιά μέσα στα cartridge της Sega σας βρίσκεται κρυμμένος ο Rambo έταιμος να σας προστατεύσει ότι και να γίνει, (εμένα μου λες;). Στην ομώνυμη ταινία χύθηκε πια παλύ κέτσαπ απ'όσα έχει καταναλωθεί στα Goodies από ιδρυσής τους, έγιναν περισσότερες εκρήξεις από όσες γίνανε στην απόβαση της Νορμανδίας και καπήκαν περισσότερα εισιτήρια από όσο έκοψαν όλες οι ελληνικές ταινίες μαζί (με βραβεία φεατιβάλ Θεσσαλονίκης και πάνω). Ας δούμε όμως κατά πόσα επαληθεύεται η ταινία στα παιχνίδια.

Αφού φαρτώσει τα παιχνίδια θα εμφανιστεί στην οθόνη σας η σχημάτωση του Silvester που είναι digitized και μάλιστα κακά.

Αφού περάσουμε στις επιλογές και καθορίσουμε επίπεδα δυσκολίας, χειρισμό κτλ. μπαρούμε να αρχίσουμε. Μετά από μία εντυπωσιακή εισαγωγή με parallax scrolling που δείχνει ένα κυνηγητό μεταξύ τριών τζίπ και ενός ελικοπτερου από την αρχή κιάλας καταλαβαίνουμε ότι για να πετύχαμε πρέπει να ακατώσουμε πια παλλαύς εχθρούς απ'όσες αφαιρέσεις έχουμε και να ανατινάξουμε τα πάντα. Στη διάθεσή σας έχετε ένα παλυβάλα με 212589986463212845788665 αφαιρέσεις, ένα μαχαίρι επιβίωσης (μάλαν θανάτου έπρεπε να τα αναμάσουν), ένα τόξα με εκρηκτικά βέλη που ο αριθμός τους είναι περιτριμμένος και βόμβες που είναι επίσης μετρημένες (τα παραπάνω αναπληρώνονται από τα γνωστά "κιβώτια" που θα βρείτε στα δρόμα σας).

Το παιχνίδι έχει ομαλότατα scrolling ακτώ κατευθύνσεων και τα sprites είναι παλύ καλά σχεδιασμένα (αρκεί να δείτε τον Rambo με τα παλυβάλα στα ένα χέρι και την ταινία στα άλλα) και έχουν καλό animation. Οι πίστες έχουν τη μαρφή απαταλών, ελευθερώστε τους κρατούμενους, ανατινάξτε τα αρχηγεία κτλ, ενώ ενδιαμέσα σε πίστες bonus θα πρέπει να ανατινάξετε ελικοπτερα, τανκς κτλ. Αν λαπάν θέλετε να ακατώσετε πάρα, πάρα παλύ κόαμα και να έχετε συγχρόως και τη ανειδησή σας καθαρή, τότε τα Rambo III είναι για σας.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	RAMBO III
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MEGA DRIVE CARTRIDGE
<b>TIMH</b>	11.000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ATHENS CLUB



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	95
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	95
<b>ΗΧΟΣ</b>	87
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	95
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	81
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	70
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	88
<b>ΑΞΙΑ/TIMH</b>	45

**ΓΕΝΙΚΑ 92**



# ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΕΙΠΕ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

## GAME CENTER

• PC

• ATARI

• MONITOR

• MONITOR B/W

• AMSTRAD 6128

• AMIGA 500



Ένα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούριο, ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service.

Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα, καινούριο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER" δεν έχετε παρά να μας επισκεφτείτε.

Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημα σας, μπορούμε να το αγοράσουμε ρύνοντας το πρόβλημά σας.

**ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...**

TO GAME CENTER  
ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ  
Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ  
"ORIGINAL COMPUTER GAMES"

**GAME CENTER • ΜΠΟΤΑΣΗ 6 – 102 82 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3606801**





# MIDWINTER

**Κ**άποιο λάθος που στοίχισε την καταστροφή του πολιτισμού, που άνοιξε καινούρια πεδία μαχών, ένα λάθος των πιο προηγμένων χωρών από την ανικανότητά τους να ελέγξουν την επίπτωση της τεχνολογίας πάνω στο περιβάλλον με επακόλουθο το φαινόμενο του θερμοκηπίου και την εποχή των παγετώνων. Αυτός είναι ο κόσμος του Midwinter.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	MIDWINTER
<b>HOUSE</b>	RAINBIRD
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	7100
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Η** υπόθεση του παιχνιδιού έχει φυσικά διατηρηθεί αταύσια από τις άλλες 16-bit εκδόσεις και πρέπει να σταματήσετε τα σχέδια των κακών στρατηγών που θέλουν να εισβάλουν στα τελευταία μέρας που ο πάλεμος δεν έχει αγγίξει (ή τέλος πάντων κάπως έτσι είναι τα αενάρια!). Ο χειρισμός ενός τέτοιου game είναι αρκετά δύσκολος αφού υπάρχουν παλλά μενού και αρκετά πλήκτρα για να χρησιμαπαιήσετε. Στα άλλα μηχανήματα με την βοήθεια του mouse και ταυ 68000 τα πράγματα ήταν παλύ καλά όμως στα PC πρέπει να έχετε τουλάχιστον τον XT αν θέλετε να

απαλάυσετε την υπόθεση. Διαφαιρετικά και η απάκριση των πλήκτρων θα είναι αργή και συχνά γεμίζει α buffer με οπότελέσμα νο πρέπει να περιμένετε λίγο γιο νο κάνετε μια ενέργεια. Η μικρή ταχύτητα του game έχει ακόμα σαν απότελέσμα να μην υπάρχει φυσικότητα στην κίνηση και ακόμα περισσότερα στην μεγέθυνση καθώς λείπουν ή περνάνε αργά τα διάφορα frames.

Από την άλλη όμως αν επιμένετε θα διαπιστώσετε πως τα πάντα έχουν διατηρηθεί και στην έκδοση για ταυς συμβατούς. Υπάρχει η τεράστια έκταση πάνω στην απαία θα περιπλανηθείτε (των 160.000 τετραγωνικών μιλίων), αι 32 χαρακτήρες που αλληλαεπιδραύν μεταξύ ταυς και έχουν 14 διαφαιρετικά χαρακτηριστικό που ταυς συνθέτουν. Ακόμα υπάρχει ένα practice mode για άσας τα βρίσκουν δύσκαλα ή θέλουν να κάνουν μια γερή εξάσκηση και οι τέσσερεις διαφαιρετικοί τρόποι για να ταξιδεύετε σταυς πάγους (με τα σκί, με τα μηχανήματα, με "αεταύς"...). Μπαρείτε ακόμα να πυραβαλήσετε από μακριά ταυς εχθρούς σας (τα zooming βέβαια δεν είναι ιδιαίτερα γρήγορα ή λεπταμερές), να σαμπατάρετε βάσεις και αχήματα, άπως και να παρακολουθείτε και να κοτασκαπεύετε. Οι αθάνες που εμφανίζονται τα διάφορα μενού και αι χαρακτήρες πακίλουν σε μέγεθος αλλά άταν παίζετε τα mask της οθάνης είναι ικαναποιητικά τουλάχισταν για τα σταντορ των συμβατών. Το manual έχει πορομείνει το ίδιο και είναι ανάλογα ογκώδες (190 μέτριες σελίδες) περιέχοντας τα πάντα για τα πακινίδι tan χειρισμά και την λύση του ορχικού τέστ (χωρίς την απαία δεν μπαρείτε να πραχωρήσετε στα game). Ενα από τα καλύτερα σημεία του πακινιδιού είναι τα γραφικά του που είναι ικοναπαιητικά έως παλύ καλά σε άλες τις κάρτες (υποστηρίζονται άλες οι κάρτες



γροφικών). Καλύτερο σχεδιασμένα είναι τα πρόσωπα και τα αχήματα ενώ το ταπίά λόγω της εκτασης του καταντάει μονάτανα (αν και ιδιαίτερα λεπταμερές).

Τα animation που βλέπετε είναι ανάλαγο με την ταχύτητα του μηχανήματός σας. Ο ήχος είναι η σημαντικότερη διαφαρά του πακινιδιού



διού από τις άλλες εκδόσεις και αν δεν έχετε μια κάρτα ήχαυ θα ακαύτε το συνηθισμένα beer-beer. Αν και τα game μας φάνηκε δύσκαλα θα σας κρατήσει για παλύ χρόνια μπροστά στα μάνιταρ μάλις καταλάβετε τα βάθας του. Απευθύνεται κυρίως σταυς κυνηγούς της στρατηγικής και της παλύπληκτης arcade δράσης.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>90</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>86</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>96</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>89</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>85</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>88</b>



# SHADOW OF THE BEAST

<b>TITΛΟΣ</b>	SHADOW OF THE BEAST
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, CPC, SPECTRUM
<b>TIMH</b>	2950
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS



**Π** Η σκιά του κτήνους έπεσε επιτέ-  
λας στον Amstrad. Η Psynosis  
σε συνεργασία με την Gremlin κυ-  
κλοφορεί το παιχνίδι και για τα 8-bit (η έκ-  
δοση για τον spectrum έρχεται λίον συ-  
ντόμως). Το σενάριο είναι ακριβώς το ίδιο  
οκολουθώντας πιστό την πορεία σας από  
την Amiga μέχρι τον κοκό Maletoth.  
Μερικές διαφορές θα βρείτε βέβαιο στο  
τέρατα που θα συναντήσετε, όχι τόσο  
στην εμφάνισή τους όσο στην ποικιλία  
και στο μέρη όπου θα το συναντήσετε, το  
αποίο διαφέρουν από αυτά που περιμένε-  
τε. Απα την άλλη ο χειρισμός έχει πορο-  
μείνει ο ίδιος και το ονθρωπάκι σας εκτε-  
λεί τις ίδιες κινήσεις με όμηση οπάκριση.  
Το ποκέτα του παιχνιδιού είναι μικρό,  
ονάλογο με αυτά που κυκλοφορούν οι άλ-  
λες ετοιρίες για τους CPC και δεν περιέ-

χει φυσικά μπλουζάκι.  
Το βασικό είναι όμως το πώς έχουν μετο-  
φερθεί το γραφικό από την τέλεια έκδοση  
της Amiga στους ακτάμπιτους.  
Λοιπόν τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχη-  
μα: χρησιμοποιείται μεσίο mode ονόλυ-  
σης με 4 χρώματα στην οθόνη, με απατέ-  
λεσμο καλή λεπτομέρεια. Υπάρχουν ακό-  
μο δύο επίπεδο scrolling και μιο προσπό-  
θειο νο δοθεί βόθος, με μίξεις χρωμάτων  
που σβήνουν, πράγμα που τελικά επιτυ-  
χόνετοι ότον υπάρχουν βαυνό στο  
background.  
Ενο σταιχεία που μπαρεί νο χοροκτηρι-  
στεί ορνητικό είναι ότι πραχωράτε ορι-  
σμένες φορές βλέπαντας ή και κάνοντος  
συνεχώς τα ίδιο, μέχρι νο φτόσετε σε ένο  
ορισμένο επίπεδο. Η έλλειψη ποικιλίας  
είναι τα βασικά μειονέκτημα αυτής της έκ-

δοσης. Το sprites έχουν πολύ κολό σχε-  
διοσμο και ξεχωρίζει φυσικό ο ήρωάς σας  
για την κολή κίνησή του, το πλούσιο  
animation και το μέγεθός του. Πόρο πολύ  
καλό είναι και το collision detection και θα  
οπαφύγετε ταυς άσκαπους εκνευρι-  
σμούς. Όλες οι στοτικές οθόνες υπόρ-  
χουν στην έκδοση του Amstrad με προγ-  
μοτικά κολή απόδοση και προσεγμένο  
χρώμο. Ο ήχος περιλαμβάνει ηχητικά  
εφφέ (χτυπήματα, τριξίμοτο...) και τουτό-  
χρονα μουσική, όλο το θέμοτο της Amiga.  
Η δυσκολία έχει μειωθεί κόπως και ουτό  
κόνει το game ορκετά πιο playable, όχι  
μόναν καλό, αλλά αγγίζει το όριο του όρι-  
στου.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>93</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>94</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>93</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΞΙΑ/TIMH</b>	<b>93</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>92</b>

## M I

# TANK PLATOON

**Τ** ο τανκς συνεχίζουν την προέλασή  
ταυς και στα 16-bit της Amiga, μέ-  
σο στο ίδια ογκώδες πακέτο και  
το αναλυτικό manual των 200 σελίδων.  
Στην μιο διοκέττο του παιχνιδιού το πά-  
ντα έχαν μείνει όπως τα ξέραμε στην  
έκδοση για PC (με το φυσικό "lifting" στο  
γροφικά και ήχο): Στην αρχή διολέγετε  
την αμάδο σας, ταν τρόπο επίθεσης, την  
κοτάσταση των εχθρικών δυνάμεων και  
το μέγεθος της σύρροξης (οπό γυμνάσιο  
μέχρι πογκόσμια πόλεμο). Υστερα μπο-  
ρείτε να πάρετε πληροφορίες από την  
αντικοτοσκοπεία σας για την φύση της  
οποστολής σας και τις θέσεις παυ πρέπει  
να υπεροσπίσετε ή νο ονοκοταλόβετε.  
Υπόρχει οκόμα και η δυνατότητα να προ-  
όγετε ή να ποροσημαφαρείτε το μέλι της  
διομοίριος σας μετά από μιο πετυχημένη  
μάχη. Ο χειρισμός του game έχει βελτιω-  
θεί αισθητό τόσο στην οπόκριση του  
mouse (ποράλληλο με χρήση joystick και  
πλήκτρων) άσο και στην τοχύτητο. Ετσι  
το παιχνίδι είναι τώρα πια ξεκαύροστο.  
Στον τομέο της στροτηγικής- τακτικής το  
πάντο είναι ίδια, από την οπεικόνιση του



χάρτη και τις θέσεις σας μέσο στο τονκ  
μέχρι τις εναέριες επιθέσεις και τα σώμα-  
τα υπαστήριξης. Το γροφικά θυμίζουν  
ονάλυση EGA με οπόδοση VGA, δηλοδή  
δεν υπάρχει ρίχειοσμο, αλλά οι στατικές  
αθόνες δεν εκμετολλεύονται τις δυνά-  
μεις της Amiga. Το mask της αθόνης  
ότον βλέπετε τη δράση μέσα από τα tank  
είναι σχετικό μικρό αλλά γενικά το solid  
vector γραφικό κινούνται γρήγαρο. Αυτό  
παυ δε θα σας ικονοπαίσει είναι οι εκρή-  
ξεις που απεικονίζονται όπως στα PC,  
δηλοδή ορκετά ψεύτικο και μόνο με τριό  
χρώμοτο, ενώ οπαγαητευτική είναι η εισο-  
γωγή που θυμίζει περίπου PC οκόμο και  
στον ήχο! Εκεί που υπάρχει μεγάλη διο-  
φορά και βοηθάει το gameplay είναι α  
ήχας, όχι τόσο στο εφφέ του τονκ, αλλά  
στους ήχους της μόχης. Όλο ουτά συνθέ-

<b>TITΛΟΣ</b>	M1 TANK PLATOON
<b>HOUSE</b>	MICROPROSE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>TIMH</b>	5500
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

τούν ένα παλύ καλό παιχνίδι παυ θα ικο-  
νοποιήσει πρώτο τους φίλους της στρα-  
τηγικής αλλά και ουταύς που θέλαν κότι  
διοφορετικό με ορκετό arcade.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>84</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>95</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΞΙΑ/TIMH</b>	<b>90</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>87</b>





# TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί φίλοι, στό-  
χος της στήλης αυ-  
τής είναι να σας  
βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο  
(αδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις)  
να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις  
δυσκολίες που συναντάτε στα  
σγοπημένα σας παιχνίδια, έτσι  
ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε  
και να τα τερματίσετε. Περιμένου-  
με και τη δική σας συμβουλή.  
Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε  
(και όχι μόνο για παιχνίδια)  
όποιον υπαλογιστή κι αν έχετε και  
εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με  
το όνομα σας. Επίσης θα κληρώ-  
νονται δωράκια σε όσους στέλ-  
νουν τα καλύτερα και περιστατέ-  
ρα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να  
γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:  
NEA ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.

Σπάρτης 75, 124 61

ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη  
"TIPS 'N' TRICKS"

## A T A R I S T



### AXEL'S MAGIC HAMMER

Όταν χάσετε και βγει το μήνυμα στην αθόνη,  
βγάλτε τη δισκέττα από τα drive!!! Ξαναρχίστε  
τα παιχνίδια και θα δείτε ότι τα αντικείμενα που  
καταστρέψατε προηγουμένως δεν υπάρχουν.



### NINJA SPIRIT

Πατήστε F9 για να κάνετε pause και μετά τα  
Control, ξεπαγώστε τα παιχνίδια και θα είστε αό-  
ρατος!



Το παρακάτω tips μας το έστειλε ο Νίκος  
Μασσάρκης από την μακρινή... Κηφισιά.



### XENON

Πατήστε F4 & F5 για άπειρη ενέργεια και για να  
αλλάξετε πίστες



### ARKANOID

Σ' αυτό το κλασικό παιχνίδι όταν χάσετε πατήστε  
R αντί για 1 και θα συνεχίσετε από εκεί που  
χάσατε.

## A M I G A



### VENUS THE FLYTRAP

Ο Παναγιώτης Γαλάνης μας έστειλε τους πρώτους κωδι-  
κάους του Venus για  
την Amiga:

2η πίστα: MANTIDS.

3η πίστα: CICADAS.

4η πίστα: PSYLLIDS.



Τους παραπάνω κωδι-  
κούς συν αυτόν της  
5ης πίστας, που είναι  
PIERIDS μας τους έστειλε  
και ο Στέφανος Παπαμι-  
χαήλ, ο οποίος όμως μας  
έστειλε και τα παρακάτω:



### SUPER CARS

Αντί για όνομα γράψτε  
α) ODIE για stage 2 με vaug  
int., β) BIGC για stage 3 με



PORSCHE, γ) RICH για  
stage 1 αλλά με u500000.



### SIM CITY

Αρχίζοντας το παιχνίδι κά-  
ντε pause! Υστερα πατήστε  
CAPS LOCK και κάθε φορά  
που θα γράφετε FUND θα



απακτάτε \$10000. Υστερα  
Ξαναρχίστε τα παιχνίδια και  
αφού γίνει η σεισμική δόνη-  
ση ξεκινήστε το δημιουργι-  
κό σας έργο.



### ASTRO MARINE CORPS

Οι κωδικαί είναι οι εξής:

1) NOSTROMO  
2) DISCOVERY

3) DAGOBAN  
4) REPLICANS  
5) KRULL  
6) METROPOLIS



### KLAX

Πατώντας CAPS LOCK και  
SPACE ταυτόχρονα, πατή-  
στε 3 για να πραχωρήσετε  
ένα wave και 4 για να πάτε  
στα wave 100.



Το σκόλουθο tip μας το  
έφερε στο γραφείο μας ο  
γείτονας ανσγνώστης Πανσ-  
γιώτης Μήλας από το Αιγάλεω:



### HARLEY DAVINSON

Αν είστε υπομανετικά τα  
παρακάτω tip θα σας βοη-  
θήσει να μηδενίσετε αυτό το  
ωραίο παιχνίδι. Όταν σας  
βγάλει πάνω στην μηχανή  
πατήστε τα 65χμ και μην  
αυξήσετε άλλα ως τα τέλας  
της πίστας για να μην έχετε  
πρόβλημα με τους μπά-  
τσους. Για να απαφύγετε τις  
συχνές πτώσεις απ' τα  
εμπόδια του δρόμου πηγαί-  
νετε πάνω στην δεξιά άσπρη  
γραμμή και έτσι αποφεύγετε  
να πατάτε έξω από το δρόμο  
αλλά και μέσα σ' αυτόν.



# A M S T R A D

★ Τα παρακάτω κόλπα είναι για Amstrad 6128 και μας τα έστειλε ένας αναγνώστης με την υπογραφή Cristofer '90 (!):

## CHUBY GRISTLE

Κάντε POKE &3202,0 και θα απακτήσετε άπειρες ζωές.



## E. BUTRAGUENO'S SOCCER

Κάντε POKE &6AEF,183 και θα απακτήσετε άπειρο χρόνο.

## GEMINI WING

Οι κωδικοί που σας ζητάει τα παιχνίδια είναι οι εξής: EYEPLANT (level 2), WHATWALL (level 3) και GOODNITE (level 4).

## NAVY MOVES



Ο κωδικός που σας λείπει είναι ο 28750.

## MEGANOVA Part II

Για άπειρες ζωές κάντε POKE &509B,0.

★ Ακολουθούν δύο listings του φίλου μας και

ίσως μελλοντικού συνεργάτη Γιώργου Καρατζά.

## GHOST'N' GOBLINS

2 CLS  
3 PRINT "INFINITIVE LIVES: GHOSTS 'N'GOBLINS"  
4 PRINT "POKE'S BY GEORGE & SOFI"  
5 PRINT "PRESS ANY KEY TO CONTINUE"  
6 IF INKEY\$="" THEN 6  
7 CLS  
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2  
6:LOCATE 5,10:PRINT "USER MAGAZINE"  
20 MEMORY 486-3:LOAD "GOBLINS.BIN"  
30 POKE 20636, 156  
40 POKE 33410,0  
50 POKE 20630, 200  
60 CALL 20480

## JACK THE NIPPER II

2 CLS  
3 PRINT "INFINITIVE LIVES: JACK THE NIPPER II"  
4 PRINT "POKE'S BY GEORGE & SOFI"  
5 PRINT "PRESS ANY KEY TO CONTINUE"  
6 IF INKEY\$="" THEN 6  
7 CLS  
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:LOCATE 5,10:PRINT "USER MAGAZINE": OPENOUT "D":MEMORY &383:CLOSEOUT:LOAD "JACKII.001",&4000:CALL &4000:LOAD "JACII.002",&384:POKE &705C,0:LOAD "JACKII.003",&C000: CALL &C000

## INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Όταν εμφανιστεί η αρχική αθόνη πατήστε μαζί τα πλήκτρα TOD. Τότε τα χρώμα του border θα αλλάξει και θα έχετε τις εξής δυνατότητες. Πατώντας SHIFT και 1 ξαναρχίζετε απ' τα πραγμαύμενα σημεία, SHIFT και 2 πηγαίνετε στο άλλο σημείο, SHIFT και 3 προχωράτε στα επόμενα επίπεδα.

## RENEGADE III

Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα 11QT και θα απακτήσετε άπειρες ζωές

## RICK DANGEROUS

Αν σταν πίνακα των σκόρερς γράψετε POOKY αντί για τα όνομα σας τότε θα ξεκινάτε από εκεί που χάσατε.

## GHOSTBUSTERS 2

Στα πρώτα επίπεδα του παιχνιδιού κάνετε πτώση και πληκτραλογήστε AYKROYD.

Όταν ξαναρχίσετε θα έχετε άπειρες ζωές.

## DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Όταν φτάσετε στα POLE VAULT και αρχίσετε την προσπάθεια, στο άλμα σας κρατήστε πατημένο τα Fire και τα μοχλό πρας τα πάνω.

Θα δείτε τον άνθρωπα να πέρνει μια παράξενη στάση και να περνά όλα τα ύψη.

Μην τα παρακάνετε όμως.

# S P E C T R U M

## BUBBLE BOBBLE

Στα Spectrum αυτά τα παιχνίδια βγάζει πολύ δύσκολα διαμαντάκια, γι'αυτό πριν πατήσετε στην 19η πίστα, πρέπει απασογήσετε να πάρετε ένα παπαύτσι και ένα τσαγιερό. Το επόμενο βήμα είναι να φάτε τους εχθρούς της 19ης πίστας και να αρχίσετε να σκάτε φούσκες σταν ταίχα με

μεγάλη ταχύτητα. Μετά από αυτά... AEPAaa... να φάτε όλα τα διαμάντια. Όσοι κάνουν δίαιτα καλύτερα να μην προσπαθήσουν. Ακόμη για άπειρες ζωές δώστε: Poke 43871,166.

## RAINBOW ISLANDS

Στα τέλας κάθε πίστας, όταν βγαίνουν

τα πολλά φραύτα, προσπαθείστε πηδώντας σε αυράνια τόξα να βγείτε έξω από την αθόνη (δηλαδή να μην φαίνεται το δικό σας sprite). Όταν τα καταφέρετε αυτά κρατείστε τα μαχλό του joystick συνέχεια πάνω.

Τα scare θα αρχίσει να αυξάνεται τρελλά.



# S P E C T R U M

★ Όλα τα παρακάτω pokes μας τα έστειλε ο φίλος μας Πάρις Παπαϊοάννου!



## POWER DRIFT



POKE 47222,0 για άπειρα λεφτά,  
POKE 47242,0 για να προκρίνεστε πάντα.



## NEW ZEALAND STORY



POKE 50000,0 για  
αθανασία,  
POKE 51732,201 για  
να μην έχετε εχ-  
θρούς,  
POKE 51771,201 για  
άπειρα τόξα.



## SANXION

POKE 35028,0 για να μην έχετε εχθρούς.



## GARFIELD

POKE 45353,201 για να μην νυστάζετε,  
POKE 33595,0 για να μην πεινάσετε.



## ATV SIM



POKE 60250,0 για άπειρες ζωές.



## DRAGON NINJA

POKE 43455,8 για repulsion,  
POKE 38918,0 για άπειρες ζωές,  
POKE 38684,1 για άπειρο χρόνο.



## ROBOCOP

POKE 25917,0 για άπειρες ζωές,  
POKE 25424,0 για άπειρο χρόνο,  
POKE 25795,0 για να μην σταματάτε όταν  
πυροβολήτε,  
POKE 34039,0 για μεγάλη ταχύτητα.



## STORM LORD



POKE 56877,127 για άπειρες ζωές,  
POKE 56877,201 για αθανασία,  
POKE 56890,255 για να είστε αόρατος.



## SPOOKED

POKE 60504,255 για άπειρο χρόνο.



## ΕΠΕΙΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ

## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ...

## ΑΝ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ USER

## ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ ΣΤΟ

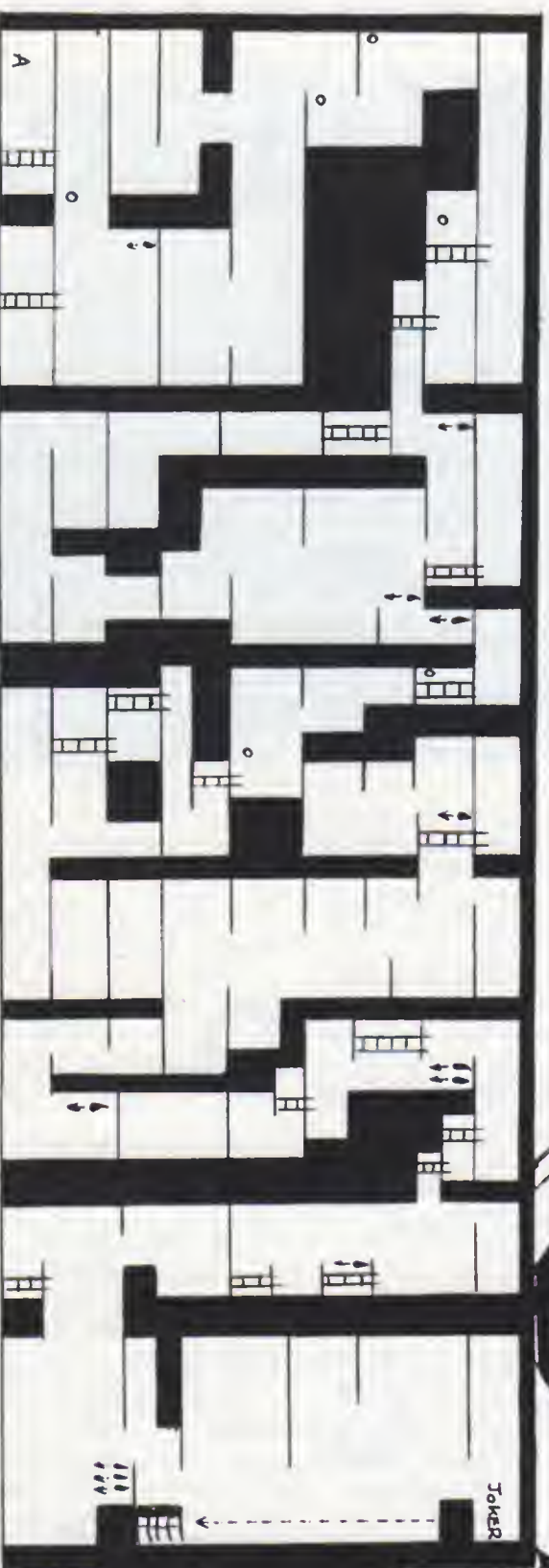
# 176

Ο αριθμός αυτός έχει δωθεί  
από τον ΟΤΕ στο πρακτορείο διανομής  
εντύπων για την επίλυση προβλημάτων διανομής



# BATMAN

Level 1 : Axis chemical factory



A = Αξον

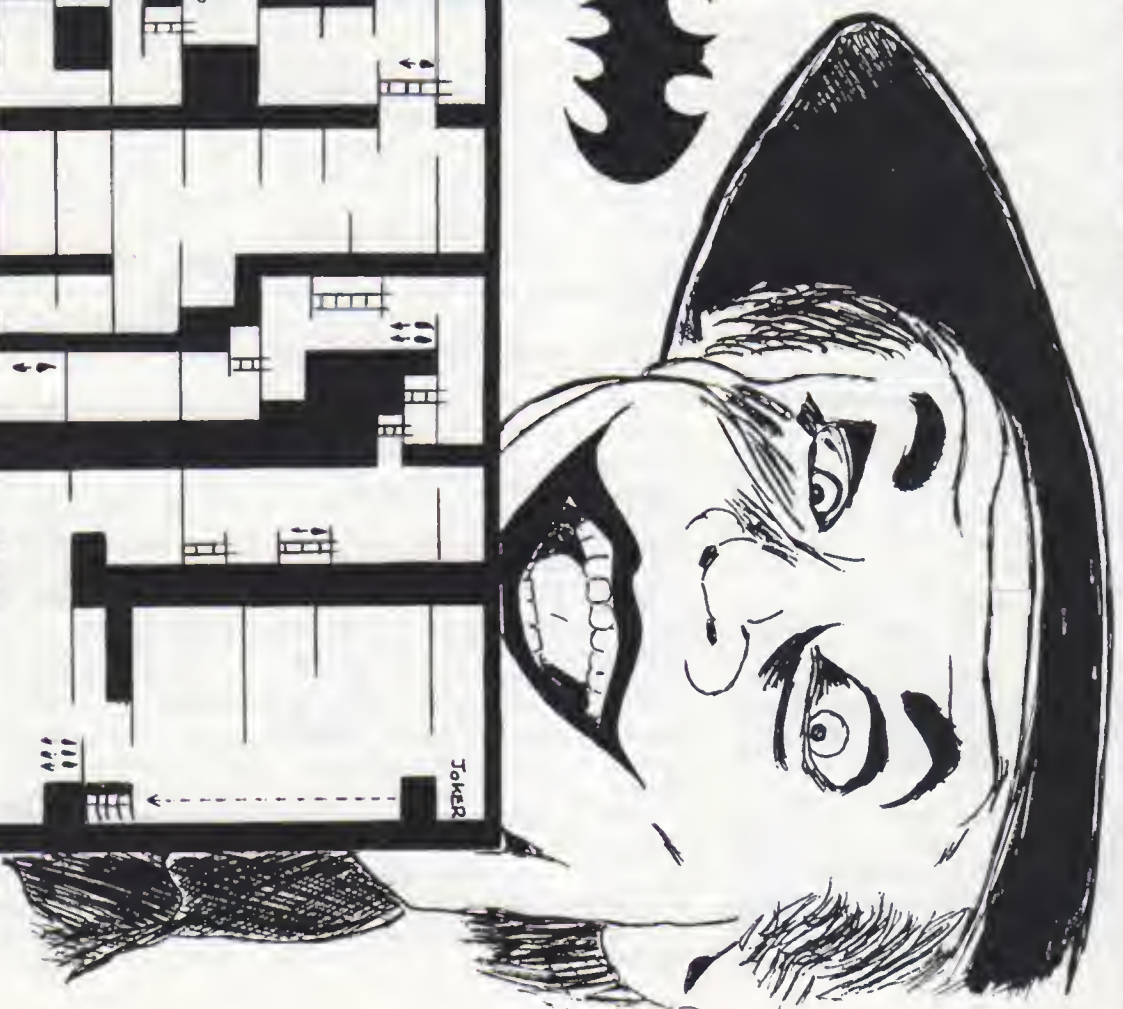
♂ = Όξινες σταγόνες

■ = Τοίχος

— = Ναγκέτσες

○ = Στραχήλι αερίων

Σχεδιασμός: Βασίλης Καραγιάννης





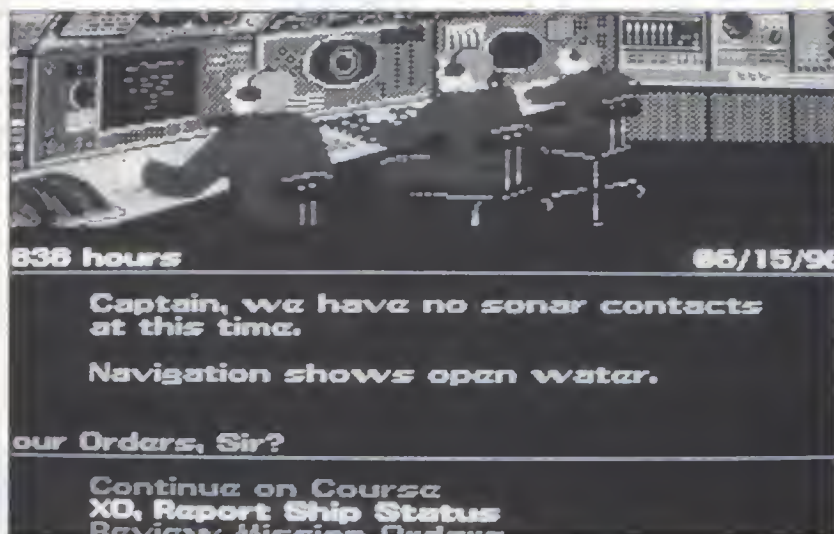
# RED STORM RISING

## 1. ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΧΘΡΟΥ ΜΕΣΩ ΧΑΡΤΗ

**Α**ρχίζοντας το παιχνίδι, το κυριότερο πρόβλημα που θα έχετε είναι ο εντοπισμός του στόχου. Η τεχνολογία όμως δεν σας οφείνει αβοήθητους (ος είναι κολό οι προγραμματιστές). Υπάρχουν ονογνωριστικοί οεροπλόνο, κοτοσκοπευτικοί δορυφόροι, υποβρύχιο sonars, καθώς και το όργανο του υποβρυχίου σας που κάνουν τα έργα του εντοπισμού παιχνιδάκι. Ποτέ όμως δεν θα είστε σίγουροι ον το στίγμο που εντοπίσατε είναι ο πρωτόρχικος στόχος σας. Η μόνη λύση είναι να πορακολουθήσετε γιο λίγο την εχθρική δύναμη καθώς και την πορεία που ουπή ακολουθεί. Αν εμπλακείτε με αλλη εχθρική νουτική δύναμη, μπορεί ο προγμοτικός στόχος να σας ξεφύγει, με δυσόρεστο οποτελέσματα γιο σας, ή νο πόθετε ζημίες, ή να σποταλήσατε πυρομοχικό με οποτελέσμο νο γυρίσατε γιο ονεφοδιοισμό και χρανοβόρες επισκευές στο λιμάνι Holy lock πολύ γρηγορότερο οπ'ότι θα έπρεπε. Δεν πρέπει όμως νο οφήντε ζουμερούς στόχους όπως connoys, οεροπλανοφόρα και βαλιστικό υποβρυχίο να σας ξεφύγουν. Αξίζει να σποταλίσατε λίγο χρόνο γιο τειοιούς στόχους, ενώ τουτόχρονο πρέπει να αποφεύγετε τις διάφορες ονθυποβρυχιακές νουτικές δυνάμεις των Ρώσων, εκτός και ον διοτοχτείτε νο βγόλετε τα φίδι οπό την τρύπο.

## 2. ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΜΠΛΟΚΗΣ ΜΕ ΡΩΣΙΚΕΣ ΝΑΥΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

**Υ**πάρχουν δύο τεχνικές που πρέπει να χρησιμοποιήσατε γιο νο βρείτε τον εχθρό και νο του επιθεθείτε χωρίς νο σας οντληφθεί. Η πρώτη ονομόζεται sprint and drift. Αυξόνοτε την τοχύτητα του υποβρυχίου σας στους



30 κόμβους και ονό τοκτό χρονικό διοστήμοτο τη μειώνοτε στους 5 κόμβους. Ετσι μπορείτε νο κολύπτετε μεγάλες ομοσότητες, ενώ συγχρόνως η περιοδική μείωση της τοχύτητας σας επιτρέπει να "ακούσατε" τον εχθρό. Με την τεχνική ουτή μπορείτε νο ονοχοιτίσατε δυνάμεις επιφονείας που αποτελούνται από καταδρομικό το οποίο τοξιδεύουν με 20 και 24 κομβούς την ώρα, καθώς επίσης και connoys οπό μετογωγικό το οποία κινούνται με 20 και 24 κομβούς την ώρα.

Είνοι πολύ δύσκολο νο εντοπίσατε και να ονοχοιτίσατε μονόδες Ρωσικών πυρηνικών υποβρυχιών γιοτί κινούνται με την ίδιο ταχύτητα με το δικό σας και πολύ πιθονόν νο χρησιμοποιούν την ίδιο τεχνική εντοπισμού. Η δεύτερη τεχνική είναι η εξής: Τοπαθεθείτε το υποβρυχίο σας μπροστό οπό τον εχθρικό στόλο και μειώνοτε την ταχύτητα έτσι ώστε οι μηχανές να δουλεύουν σε silent mode, ή τις κλείνοτε τελείως. Ετσι ο εχθρός έρχεται πρας τη θέση σας χωρίς νο σας οκούει και έχετε όλο το χρόνο στη διάθεσή σας νο προγρομμοτίσατε την επίθεση. Αντίθετο, ον κυνηγήσατε τον οντίπαλό σας οπό πίσω, θα πρέπει να τρέχετε γρήγορο κόνοντος πολύ θόρυβο με οποτελέσμο νο μειωθεί η ικονότητα των sonars του υποβρυχίου σας που ονιχνεύουν το εχθρικό πλοίο και να ουξηθεί η πιθονότητα νο σας εντοπίσει εκείνος (πότε γιο μολλί και βγοίνετε καυρεμένοι).

## 3. ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΑ SONARS ΚΑΙ Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥΣ

**Ο** σκοπός των sonars είναι νο εντοπίζει τα στίγμο του εχθρικού πλοίου ή υποβρυχίου και νο το ονογνωρίζει. Η θερμοκροσία, το βάθος και η αλλογή της πίεσης ταυ νεραύ διαμορφώνουν το σήμο ουτό. Ετσι έχετε τη δυνατότητα νο χρησιμοποιήσατε διοφόρο tricks ονοντίον του στόχου σας. Στο υποβρυχίο υπάρχουν το εξής οισθητήριο όργανο που πρέπει νο μόθετε να το χρησιμοποιείτε σωστό. Α) Passive sanar. Δίνει την κοτεύθυνση του εχθρικού πλοίου με μεγάλη οκρίβαιο, ενώ οντίθετο σας δίνει πολύ αργό πληραφαρίες για τον τύπο του πλοίου ή υπαβρυχίου. Λειτουργεί καλύτερο ότον είστε οκίνητοι. Β) Τα active sonar. Στέλνει ηχητικό κύμοτο (pings). Ετσι μαθαίνετε με οκρίβαιο τη θέση των διοφόρων στόχων παυ πορακολουθείτε, καθώς και την οπόδοσή τους οπό σας. Με πολλοπλό ηχητικό rings μαθαίνετε την ταχύτητα και την πορεία του στόχου. Το μεγάλο μειονέκτημο του συστήματος ουτού είναι ότι οποκαλύπτει τη θέση σας στον εχθρό και ότι έχει περιορισμένη εμβέλιο. Λειτουργεί καλύτερο ότον είστε οκίνητοι. Γ) Το towed array. Είναι ένο είδος





μικροφώνου, το οποίο βρίσκεται στο πίσω μέρος του υποβρυχίου και ελέγχεται από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή του σκόφους. Λειτουργεί καλύτερα μόνο όταν κινείστε ευθεία και με τοχύτητα 4 με 5 κόμβους. Η εμβέλιό του είναι μεγαλύτερη από το active και passive sonars. Δ) Το radar χρησιμεύει για να εντοπίσετε ελικόπτερα ή εχθρικούς πυραύλους που κατευθύνονται προς το μέρος σας. Δεν επηρεάζεται από τις μετοβολές της τοχύτητας (όπως το άλλο σύστημα) και ενεργοποιείται σε βόθος μέχρι 55 μέτρων από την επιφάνεια. Δεν μπορεί να εντοπίσει υποβρύχιο και επίσης αποκολύπτει τη θέση σας στον εχθρό.



#### 4. ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Για να επιτεθείτε σε κάποιο ρώσικο ναυτική δύναμη πρέπει να περάσετε από τρεις φάσεις. Πρώτο πρέπει να εντοπίσετε και να ονοματίσετε την ακριβή θέση του εχθρικού πλοίου ή υποβρυχίου. Για να κοιτάξετε κάτι τέτοιο, πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστό το sonars που έχετε στη διάθεσή σας. Μεγάλο ρόλο παίζει ο χρόνος που θα χρειαστείτε για τον εντοπισμό.

Όσο πιο γρήγορο τον εντοπίσετε, τόσο σε πιο πλεονεκτική θέση θα βρεθείτε και αντίστροφο. Πριν εξαπαλύσετε κάποιο τορπίλη ή πύραυλο πρέπει να δείτε την πιθανότητα που έχει το όπλο σας να χτυπήσει το στόχο του από το αντίστοιχο όργανο του υποβρυχίου. Μην επιτεθείτε αν το solution είναι λι-

γότερο από 85%. Από τη στιγμή που εκτοξεύετε κάποιο τορπίλη ή πύραυλο, αρχίζει η φάση της επίθεσης.

Με τα απλικά συστήματα της σημερινής τεχνολογίας, όποιος εξοπλίζει μια καλοσχεδιασμένη επίθεση είναι συνήθως νικητής, διότι δε γίνεται οντιληπτή από τον εχθρό παρά μόνο την τελευταία στιγμή, χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα οντιδρόσης ή διοφύγής του.

Αφού τελειώσει η φάση της επίθεσης πρέπει να διοφύγετε (τώρα αρχίζουν τα δύσκολα). Αν έχετε ήδη γίνει οντιληπτός από ρωσικό πλοίο που υπάρχουν στην περιοχή, τότε θα γίνετε στόχος τους. Γι' αυτό λοιπόν πρέπει να είστε έτοιμοι για όμνο. Μην ξεχνάτε ότι ακόμα κι αν βρεθείτε σε ομντική θέση, θα έχετε πόντο την δυνατότητα να χτυπήσετε τις δυνάμεις που σας κοιτάζουν.



#### 5. ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΟΦΥΓΗΣ ΤΟΡΠΙΛΗΣ

Όταν α εχθρός εκτοξεύσει κάποιο τορπίλη, οκούγεται κάποιος ήχος (ο συνογερός). Υπάρχουν τρεις τεχνικές για να αποφύγετε κάποιο homing τορπίλη.

Α) Με noisemakers. Αφού εκτοξεύσετε ένα noisemaker, αυτό ποράγει διάφορους ήχους, με αποτέλεσμα να αποκοδινοπαιεί το sonar της τορπίλης.

Αυτό γίνεται μόνο αν το noisemaker είναι πολύ κοντό στην τορπίλη και αν η τορπίλη κοιτευθύνεται προς αυτό.

Οι αποκοδινοπαιημένες τορπίλες μπορεί να συνεχίσουν την πορεία τους περνώντας μέσο από το noisemakers, ή να στρίψουν γύρω από αυτό, προσπαθώντας να σας ξενοεντοπίσουν.

Β) Με knuckles. Αν κόνετε οπτόμη στροφή 15 μοιρών οριστερά ή δεξιά ενώ κινείστε με μεγάλη τοχύτητα, γύρω στους 30 κόμβους, το νερό θολώνουν πίσω σας εξαιτίας της ονοτοραχής του νερού (knuckles).

Οι μονούβρες αυτές δημιουργούν τα ίδια αποτελέσματα με το noisemakers μόνο εάν η τορπίλη είναι οκρβώς από πίσω σας, ολλιώς ετοιμοστέτε να βρέξετε το πόδιο σας.

Γ) Με decoys. Αυτή η συσκευή, όταν την εκτοξεύσετε, κινείται ευθεία με τοχύτητα 20 κόμβων και ποράγει ήχους υποβρυχίου. Αν το decoy βρίσκεται κοντό στην τορπίλη και στην ίδια πορεία με αυτήν, την γλυτώσατε, γιατί θα κνηγά το decoy.

Πρέπει να χρησιμοποιείτε και τις τρεις αυτές τεχνικές για να επιβιώσατε.



#### 6. ΜΕΘΟΔΟΙ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Υπάρχουν ορκετές τεχνικές επίθεσης ενοντίον πλοίων και υποβρυχίων. Είναι σχεδόν οδύνοτο να επιτεθείτε σε πλοίο χωρίς να εντοπίσουν οργό ή γρήγορο το παβρύχιο σας.

Επιπλέον το μεγάλο πλαίσιο χρειόζονται περισσότερες από μία τορπίλες για να βυθιστούν.

Ενας τρόπος για να επιτεθείτε είναι η τουτόχρονη εκτόξευση δύο τορπιλών στην ίδια πορεία, οι οποίες θα ποίρνουν τις ίδιες ενταλές από σας (μέσω του καλωδίου σύνδεσης με το υποβρύχιο), αλλά όμως με μια διαφορά, η πρώτη θα προγορμμοπιστεί (από σας) να ψάχνει για το στόχο οριστερό, ενώ η δεύτερη δεξιά, όταν ενεργοπαιηθούν. Αυτή η τεχνική δυσκολεύει τη διαφυγή του εχθρικού στόχου.

Αν το εχθρικό πλοίο βρίσκεται σε οπόσση ονοπνοής από το δικό σας και υπάρχουν επίσης εχθρικές τορπίλες γύρω σας, κολό θα ήταν να ενεργοπαιήσετε τις τορπίλες ομέσως μετά την εκτόξευση. Αν πόλι έχετε πλήρη στοιχεία του εχθρικού στόχου (90%-99% solution) κολό θα ήταν να εκτοξεύσετε κάποιο πύραυλο εναντίον του.

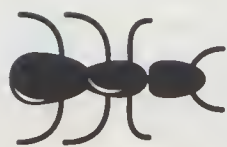
Ελπίζω οι συμβουλές μου να σας φονούν χρήσιμες και να σας χαρίσουν πολλές-πολλές ώρες παιχνιδιού.

Ηλίας Παναγόπουλος



# IT CAME FROM THE DESERT

Μ Ε Ρ Ο Σ Π Ρ Ω Τ Ο



Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα, άλλα και καταπληκτικό από όλες τις απόψεις παιχνίδι που κυκλοφόρησε για την Amiga είναι το It Came From The Desert, από την περιβόητη, τώρα πια, Cinemaware. Όπως λέει και η ίδια η εταιρία, πρόκειται για ένα interactive movie με περίεργο θέμα, θγαλμένο καθαρά μέσα από τις λεγόμενες B-Movies ταινίες των 50's. Όσοι λοιπόν έχουν βρει δυσκολίες στο να στείλουν τα μυρμήκια πίσω στην έρημο και να απαλλάξουν την ανθρωπότητα από τον τρομερό αυτό εχθρό, εδώ και τώρα έχουν την ευκαιρία να κάνουν τα όνειρα τους πραγματικότητα.



ΠΡΟΣΩΠΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

**Π**ριν προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίαση, ας δούμε μερικούς χαρακτήρες που θα τους συναντάτε συχνά.



Μην ξεχνάτε: σημαδεύτε τις κεραίες αηλιώς...



Ομορφη η Dusty αηλιά και ζηλιάραι

Ξεκινάμε με τον Geez, ένα συμπαθητικό γεράκο, που με το γαίδαρο του περιπλανιέται στις άγονες εκτάσεις γύρω από την πόλη σας.

Αυτός θα σας δίνει σημαντικές πληροφορίες και μπορείτε να τον βρίσκετε στο μπαρ της Lizard Breath.

Μετά είναι ο Biff, ο βασηθός σας, τυπικό κολληγιόπαιδο, που σας βοηθάει στις έρευνες σας.

Ο καθηγητής H.G. Wells, στο τοπικό πανεπιστήμιο, προσφέρει σημαντική βοήθεια και σ'αυτόν θα πηγοίνετε τα διάφορα ευρήματα για οναλύσεις και εξηγήσεις. Από τους πιο σημαντικούς χαρακτήρες στο παιχνίδι.

Η Dusty είναι ο DJ του τοπικού ραδιοσταθμού και αν και ερωτευμένη μαζί σας, είναι αρκετά ζηλιάραι. Γι'αυτό αν θέλετε τις πολύτιμες πληροφορίες της μην κοιτάξετε άλλη γυναίκα.

Και φυσικά εννοούμε την πανέμορφη Jackie, η οποία κάνει τα πάντα για να σας αποπλανήσει (μεταξύ μας, τη προτιμώ από τη Dusty !!).

Ο Billy Bob είναι ο περίεργος της πόλης και είναι επικεφαλής του μυστηρίου Neptune Hall. Μάλλον πρέπει να μείνετε μακριά του.

Α, είναι και ο πατέρας της Jackie.

Ο αρχηγός της αστυνομίας σας δίνει και αυτός μερικές πληροφορίες και καλά είναι να τον έχετε από κοντά.

Τέλος, α δήμαρχος της πόλης είναι ένας ξερακέφαλος τύπος που αρνείται να καταλάβει την κρίσιμότητα της κατάστασης μέχρι να του πορουσιάσετε αρ-

κετά στοιχεία.

Αυτό άλλωστε είναι κάτι που πρέπει να κάνετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Υπάρχουν και αρκετοί άλλοι χαρακτήρες, όπως πχ η μυστηριώδης χαρτορίχτρα και ο περίεργος Γάλλος ιδιοκτήτης του μικρού αεροδρομίου, οι οποίοι παίζουν μικρότερο ρόλο, αλλά εξίσου σημαντικό.



ΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ

**Τ**ο πρωί ο Geez θα σας αφήσει κάτι δείγματα από βράχους.

Βάλτε τον Biff να τα μετρήσει για ακτινοβολία και μετά να τα στείλει στο κυβερνητικό εργαστήριο.

Αν έχετε κάνει ορκετή προπόνηση με το μυρμήγκια, μπορείτε να πάτε να συλλέξετε το πρώτο αποδεικτικό στοιχείο.

Ταξιδεύετε στο νοτιοδυτικό ηφαίστειο, όπου θα συναντήσετε ένα μυρμήγκι.

Σημαδεύετε το σημείο όπου οι ανέναντες ενώνονται με το κεφάλι του και σκοτώστε το (όχι και τόσο εύκολο στην αρχή).

Μαζέψτε το αποδεικτικό στοιχείο και πηγαίνετε το κατευθείαν στον καθηγητή, στο εργαστήριο.





## ΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ

■ υπνήστε ήσυχα (θα πρέπει να κοιμάστε αρκετές ώρες για να είσαστε σε πλήρη φόρμα) και γύρω στις εννιά η ώρα κάντε μια βόλτα με το αυτοκίνητο. Μάλλον θα πέσετε στη συμμορία του Ice, που θα θέλουν να παίξουν το παιχνίδι chicken (δειλός) μαζί σας.

Για να κερδίσετε, κάντε το εξής: οδηγείτε το αμάξι σας στη μέση ακριβώς του δρόμου, φροντίζοντας η άσπρη γρομμή να βρίσκεται στη μέση του ομαξιού σας.

Σχεδόν πάντα ο Ice θα εγκαταλείπει πρώτος το δρόμο !! Μετά, γύρω στις δώδεκα, φροντίστε να είσαστε σπίτι, γιατί τότε περίπου εμφανίζεται η Jackie (δε θέλετε να χάσετε τέτοιο ραντεβού, έτσι!).

Ακούστε την ιστορία της και πηγαίνετε μαζί της στον τόπο του δυστυχήματος όπου θα μαζέψετε το υγρό και ένα κομμάτι σάρκα.

Τα πάτε στο εργαστήριο και το βράδυ πηγαίνετε στο drive-in, όπου θα ξεκαθαρίσετε τους λογαριασμούς σας με τον Ice.

Αυτό δε θα πρέπει να σας δυσκολεύει και πολύ.



## ΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ

**Κ**άποιος γείτονας έρχεται και σας δίνει μια οντέννα την οποία πάτε στο εργαστήριο για ονάλυση.

Εκεί ο Dr Wells σας δίνει τα αποτελέσματα από τα προηγούμενα δείγματα που του είχατε δώσει και σας λέει λεπτομέρειες σχετικά με τα μυρμήγκια. Αρχίζει ήδη να κρούει τον κώδωνα του κινδύνου για όλα τα περίεργα που συμβαίνουν στη περιοχή σας.

Μια και δεν υπάρχουν άλλα πράγματα να κάνετε για σήμερα, μιο καλή ιδέα είναι να ρίξετε μια ματιά στα αξιοθέατα



Πάρτε όλα τα στοιχεία από τον μπάμπια-Geez (Αυτός στα δεξιά)

της Lizard Breath, τα οποία άλλωστε δεν είναι και λίγα.

Μια εξοικείωση με τις διάφορες τοποθεσίες θα σας φανεί χρήσιμη αργότερα.



## ΜΕΡΑ ΤΕΤΑΡΤΗ

**Μ**άλλον τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν. Ερχονται τα αποτελέσματα από τις εξετάσεις στα κυβερνητικά εργαστήρια, όπου οι άνθρωποι (και με το δίκιο τους), δεν μπορούν να πιστέψουν ότι το ίχνη υγρών που τους στείλτε προέρχονται από μυρμήγκια βάρους τεσσάρων τόννων το κοθένα !!

Σ'αυτό το χρονικό διάστημα ο Geez αφήνει ένα ίχνος μυρμηγκιού στο εργαστήριο του καθηγητή.

Εσείς από τη πλευρά σας, γύρω στις δώδεκα πρέπει να πατε στο αστυνομικό τμήμα, όπου ο αστυνομικός υπηρεσίας θα σας δώσει μια κασέτα με την ηχογράφηση ενός μυρμηγκιού.

Την πάτε αμέσως στο εργαστήριο για ονάλυση.

Από εκεί πόρτε τηλέφωνο τον Biff, το βοηθό σας, στο σπίτι σας και σας λέει ότι έχει προβλήματα με τη Jackie (κάτι ψάχνει να βρει αυτή η κοπέλλα !!).

Πηγαίνετε αμέσως σπίτι, όπου θα



Στο νοσοκομείο χάνετε χρόνο, αλλά είναι μάλλον ευχάριστο

έχετε μια συνομιλία με τη Jackie. Σε ό,τι σας πει, εσείς απαντάτε όχι (με κρύα καρδιά βέβαια !!).

Αλλιώς, χάνετε τα αποτελέσματα από το εργαστήριο. Μετά πηγαίνετε στο εργαστήριο, πάρτε όλα τα αποτελέσματα και πηγαίνετε το στο δήμαρχο.

Αυτό πριν τις τρεις η ώρα, γιατί μετά ο δήμαρχος φεύγει. Κανονικά πρέπει να έχετε μαζέψει ορεκτά αποδεικτικά στοιχεία για να πείσετε το δήμορχο να σημάνει γενικό συναγερμό. Αυτός είναι και ο πρώτος σας μεγάλος στόχος. Γιατί όσο πιο γρήγορα πετύχετε αυτό το συναγερμό, τόσο περισσότερες μέρες σας μένουν να καταπολεμήσετε επιτυχώς τα μυρμήγκια. Αν τώρα ο δήμαρχος δεν βρίσκει ικανοποιητικά τα στοιχεία σας (υπάρχει και αυτή η εκδοχή), ξαναβγείτε πάλι στον αγώνα για τη συλλογή επιπλέον αποδεικτικών στοιχείων, μέχρι να τον πείσετε (όταν ο άνθρωπος είναι \$\*%&@%\$ τι περιμένεις ...).

Αυτά για σήμερα, ροντεβού τον άλλο μήνα (καλά να είμαστε) με το δεύτερο μέρος. Bye !!



Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

# ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

όλο έγχρωμο



Γνωρίστε  
ένα κόσμο  
Φαντασίας  
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού 'Ανθρωπου-Αράχνη, του απίστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

---

# ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια





Γεια και  
χορό σε  
όλους  
τους φί-  
λους της στήλης  
Spell Shop. Γι' αυ-

τό το μήνα έχουμε μερικές κο-  
λές προσφορές στο μαγαζόκι μας,  
που θα σας δώσουν λύσεις για αυτό  
το %\$&\$% Adventure που έχετε  
κολλήσει.

Οι προσφορές μας είναι πολλές, όπως  
η λύση του LARRY III (8' μέρος), η λύση  
του Myth, spell για το INDIANA JONES,  
COLONEL'S BEQUEST, OPERATION  
STEALTH. Θα προσέξατε ακόμη ότι η στή-  
λη του Spell Shop μεγάλωσε κατά μιά σελίδα,  
δηλαδή έφτασε τις τρεις και από το επόμενο  
τεύχος θα φτάσει τις τέσσερις. Αυτό δεν είναι  
θέβοιο τυχαίο, κατά ένα μεγάλο μέρος οφείλεται  
στο δικό σας ενδιαφέρον που δείξατε για το μαγα-  
ζόκι μας και με την μεγάλη συμμετοχή σας. Τα γράμ-  
ματα μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75,  
12461 Χαϊδόρι, Για την στήλη "SPELL SHOP". Στα  
γραμμάτια σας θα πρέπει να έχετε πλήρη στοιχεία, όνομα,  
διεύθυνση, τηλέφωνο και μέσα και έξω από το γράμμα. Ευ-  
χαριστούμε για την συμμετοχή σας και ελπίζουμε πως και με  
τη δικιά σας βοήθεια θα καταφέρουμε να φτιάξουμε ένα καλύ-  
τερο SPELL SHOP.

# SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

## Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ LEISURE SUIT LARRY III

B M E P O S

**A**πό αυτό το σημείο και πέρα  
παίρνετε τα μέρας της Patti.  
Μπειτε μέσα στα δωμάτια  
και πηγαίνετε πίσω από τα  
παραβάν.

Εκεί GET PANTYHOSE (+20), GET  
PANTIES (+20), GET BRA (+20), WEAR  
DRESS (+10), τώρα στα τραπέζι GET  
BOTTLE (+25).

Μπειτε τώρα μέσα στα ασανσέρ και  
PRESS BUTTON 1.

Αφού φτάσετε στη ρεσεψιόν του ξενα-  
δαχείου πηγαίνετε στο μπάρ όπου δου-  
λεύετε.

Πλησιάστε τον πίνακα του menu και  
LOOK MENU, GET MAGIC MARKER  
(+50), πραχωρείστε πιας το πιάνο και  
LOOK PIANO, GET TIP (+25).

Αυτή την ώρα τα Chip'N'Dales είναι  
αναιχτό. Πηγαίνετε εκεί. Εξω από την  
πόρτα του μαγαζιού υπάρχει κάποιος  
παρτιέρης, πλησιάστε και TALK TO  
MAN, GIVE MONEY TO MAN (+43). Πη-  
γαίνετε τώρα και καθήστε στο τραπέζι

που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γω-  
νία του καταστήματος.

Τα σόα αρχίζει. Ο shawman σε κάποια  
στιγμή θα σας πετάξει ένα εσώρουχα,  
μην διστάσετε και αμέσως πετάχτε την  
κυλόττα σας THROW PANTIES TO  
MAN (+100).

Όταν τελειώσει τα SHOW ο Showman  
θα έρθει στα τραπέζι σας και θα καθή-  
σει, εσείς δεν έχετε τίποτα άλλο να κά-  
νετε εκτός από το να τον καιτάξετε  
στα μάτια LOOK MAN (+1), τώρα TALK  
TO MAN, ASK ABOUT FOREST, ASK  
ABOUT LARRY. Τώρα STAND.

Πηγαίνετε στις καμπίνες που βρίσκονται  
στα πλάι του ξενοδαχείου, πλησιάστε  
τη βρύση και DRINK WATER, GET  
WATER (+37).

Τα νερό σας είναι απαραίτητα γιατί χω-  
ρίς αυτό δε θα μπεράσετε να περάσετε  
τα FOREST. Τώρα είσαστε έταιμαι να  
περάσετε το δάσος τα απαία είναι ένα  
maze από 70 ολόκληρες οθάνες!!! Πη-  
γαίνετε τώρα στην αρχή του και σώστε

τη θέση σας.

Τώρα πραχωρείστε : δύο οθόνες βό-  
ρεια, δύο αθόνες ανατολικά, μια αθόνη  
βόρεια, μια αθόνη δυτικά, μια αθόνη βό-  
ρεια, μια αθόνη ανατολικά, τρεις αθό-  
νες βόρεια, δύο αθόνες αριστερά. Εδώ  
θα πρέπει να πιείτε νερό γιατί αλλιώς  
θα πεθάνετε DRINK WATER (+20). Τώ-  
ρα πραχωρείστε : μια αθόνη νότια, δύο  
αθόνες δυτικά, δύο αθόνες βόρεια, μια  
αθόνη δυτικά και μια αθόνη βόρεια και  
τα καταφέρατε (+100).

Εδώ θα πρέπει να σώσετε τη θέση σας.  
Τώρα πλησιάστε προσεχτικά στα πατά-  
μι και πιείτε νερό DRINK WATER (+42).  
Πραχωρείστε μια αθόνη βόρειο. Ανατο-  
λικά σε αυτή την αθόνη υπάρχει ένας  
γκρεμός.

Πώς θα κατέβετε; LOOK ROCK,  
REMOVE PANTYHOSE (+15), TIE  
PANTYHOSE WITH ROCK (+40). Και  
τώρα απαλαύστε την αρκετά διασκεδα-  
στική σκηνή. Τώρα μπροστά σας βρί-  
σκεται μια χαράδρα. Εσείς θα πρέπει να



περάσετε απέναντι, πώς θα γίνει όμως αυτά;

Εδώ σώστε και πάλι τη θέση σας. Για άσους μπουν στον πειρασμό να δακιμάσουν μαριχουάνα, θα πρέπει πριν τα κάνουν να σώσουν την θέση τους.

Μαριχουάνα μπαρείτε να δακιμάσετε πριν κάνετε WEAVE MARIJUANA και θα δείτε την Patti να μαστουρώνει σε μια αρκετά εκπληκτική σκηνή.

Τώρα LOOK, LOOK LEAVES, GET LEAVES (+10), WEAVE MARIJUANA!, τώρα πηγαίνετε στην άκρη του γκρεμού και THROW ROPE (+20), μετά πηγαίνετε στα δέντρα και TIE ROPE ON TREE (+20).

Η απόσταση είναι αρκετά μεγάλη.

και μπαρεί να μην αντέξετε, γι'αυ

τό TEAR DRESS (+50). Τώρα είναι όλα έτοιμα για να περάσετε απέναντι, αλλά πριν περάσετε δείτε τα δέντρα LOOK TREE, CLIMB TREE, GET NUTS (+25), CLIMB DOWN. Πλησιάστε τώρα τα σχαίρι και GRAB ROPE. Τα καταφέρατε, τώρα βρίσκεστε απέναντι.

Πραχωρώντας θα βρείτε μπροστά σας ένα αρκετά επικίνδυνα γαυραύνι. Δεν τα βάζετε όμως κάτω, προσπαθείτε να βρείτε λύση, ξαφνικά βγάζετε τα σαυτιέν σας, όχι φυσικά για να κάνετε στριπτίζ αλλά για να βάλετε μέσα σε αυτό την καρύδα και να ταυ την πετάξετε στα κεφάλι, REMOVE BRA (+5), PUT NUTS IN BRA (+45), SWING BRA (+100) Μπράβα ξεφαρτωθήκατε αυτό τα φαβερό γαυραύνι.

Πραχωρώντας βρίσκεστε μπροστά σε ένα πατάμι. Τι κάνετε; Πώς θα περάσετε αυτό το αρκετά δύσκολο εμπόδιο; LOOK RIVER, LOOK LOG, προχωρείστε πρσ τον καρμό και PUSH LOG (+10), SIT ON LOG (+20).

Σε αυτό τα σημεία σώστε γιατί σας περιμένει ένα δύσκαλα arcade καμμάτι. Θα πρέπει να διασχίσετε όλα το πατάμι με τον καρμό και να απαφύγετε περίπου 40 εμπόδια που σας περιμέναν κατά μήκος του παταμαύ.

Καλό θα είναι κατά την διάρκεια της δακιμασίας να σώζετε τη θέση, γιατί σίγουρα κάποια στιγμή θα πέσετε κάτω και είναι πραγματικά εκνευριστικό να ξαναρχίσετε από την αρχή. Αν όλα πάνε καλά, άταν φτάσετε στα τέλος του παταμαύ θα πρέπει να έχετε πάρει συνολικά +150 βαθμούς. Φτάνοντας στα τέλος του παταμαύ και ενώ περιμένετε να εξελιχθούν τα πράγματα κάπως πιά



εύκαλα για σας, ξαφνικά πέφτει ένα δίχτυ επάνω σας.

Οχι δεν είναι τα δίχτυ κάπαια ψαρά που έπεσε τυχαία επάνω σας, αλλά το δίχτυ που σας έριξαν δύο γυναίκες καννίβαλοι. Αμέσως σκέφτεστε παλύ δημαφιλής εκφράσεις άπως "τώρα την κάναμε", "τώρα δέσαμε", "τώρα την %\*χ\$&'\$\$%" και άλλες παλλές.

Ωσπου να καταλάβετε τι στα καλά γίνεται, βρίσκεστε τυλιγμένοι στα δίχτυ σαν σαλάμι.

Οι δύο γυναίκες σας μεταφέρουν στη φυλή τους, όπου σε λίγα θα γίνετε τα επόμενα γεύμα τους. Σας βάζουν σε ένα κλαυβί, αναίγετε τα μάτια σας και ποιαν βλέπετε;

Ποιαν άλλα από ταν αγαπημένα σας Larry. Είσαστε και οι δυό σας θύματα ή μάλλον γλυκά μεζεδάκια της φυλής καννιβάλων.

Ο χρόνας που σας μένει πριν γίνετε ένα ωραία γεύμα είναι λίγος, γι'αυτό πρέπει να σκεφτείτε κάτι πολύ γρήγορα. Η SIERRA, όπως και α Ευριπίδης, σκέφτηκε και κατασκεύασε έναν από μηχανής θεά.

Μη σκεφτείτε ότι ξαφνικά θα εμφανιστεί ένας μαυσάτας πάνω σε μια τσόπερ και θα έρθει να σας σώσει. Ο από μηχανής θεός σε αυτή την περίπτωση είναι α Magic Marker!.

Χωρίς να χάνετε χρόνο αναίξτε μια μαγική πόρτα USE MAGIC MARKER (+500), μπείτε μέσα και θα αρχίσει μια ατέλειωτη πτώση. Τα που θα βρεθείτε είναι πραγματικά τρελλά.

Είμαι σίγουρας πως αύτε καν σας περνάει από το μυαλό. Ε λοιπόν θα πέσετε στα σταύντια της Sierra-On-Line!!! Τα

φινάλε της περιπέτειας είναι πραγματικά εκπληκτικά και γεμάτα χιαυοριστικές σκηνές που σίγουρα θα σας κάνουν να γελάσετε με την ψυχή σας.

Πιστεύω πως αι πραγματιστές τις Sierra και αυτή τη φορά μας απέδειξαν ότι διαθέτουν αρκετό και καλό χιούμαρ. Τώρα στην αθήνη που βρίσκονται τα σκηνικά του SPACE QUEST θα πάρετε +40 πόντους, όταν κάνετε TURN OFF MACHINE την στιγμή που θα πλησιάσετε την μηχανή. Συγχαρητήρια. Τελειώσατε τα LARRY III, αι πόντοι που πρέπει να έχετε συνολικά θα πρέπει να είναι 3995 / 4000.



Ευχαριστούμε πολύ το φίλο μας ΝΙΚΟ ΜΑΝΟΥ-ΣΕΛΗ από τα Χανιά για τα πιο κάτω Spells που μας έστειλε.

## INDIANA JONES (LUCASFILM)

Μέσα στα Brunwald Castle, στην αίθουσα με τους πίνακες είναι ένας πίνακας με την Τζακόντα (στα βάθας). Κάντε PUSH LARGE PAINTING και OPEN DOOR. Μέσα θα δείτε έναν πίνακα του δισκοκόπητρου (Haly Grail). Πρασέξτε τα καλά διότι από αυτό θα βρείτε πιο από όλα να διαλέξετε στα τέλας (μέσα στο ναό).

## COLONEL'S BEQUEST

Στα τέλας, όταν βρείτε τη Lillian πεσμένη στα συντριβάνι, πάρτε από κάτω τα derringer και την bullet.

Κάντε LOAD GUN. Οπου να'ναι (αν όχι ήδη) θα ακούσετε τα σκύλα να γαβγίζει. Αμέσως τρέξτε στα σπίτι, στην πόρτα της σαφίτας (δίπλα στα δωμάτιο της Fifi) και ανοίξτε την με το Silver Key. Μέσα θα είναι α Calanel και α Rudy και θα παλεύουν.

Εσείς κάντε γρήγορα SHOOT RUDY (αλλιώς θα οδηγηθείτε σε λάθας τέλας).

Τώρα απαλαύστε το φινάλε..



Ο φίλος μας ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ μας ρωτά για το OPERATION STEALTH.


Πώς θα καταφέρει να βγει απ'τον κλουβί που βρίσκεται πάνω απ'τον κάδο με τα πυράνχα;

(Έχει ανοίξει την πόρτα).



Κατ'αρχήν θο πρέπει να έχεις πάρει από την αρχή του παιχνιδιού το στυλό μέσα από την τσάντα και συγκεκριμένα τη στιγμή που αλλάζεις στο αεροδρόμιο το διαβατήριό. Χωρίς αυτόν δεν μπορείς να προχωρήσεις το παιχνίδι. Τώρα για να βγεις από το κλουβί, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το ρολόι σου. Από το ρολόι βγαίνουν κόποια σχοινιά που καρφώνονται στον τοίχο και σου δίνουν τη δυνατότητα να φύγεις.

Από εκεί και πέρα πρέπει να φύγεις από το φωταγωγό. (όλα αυτά θα πρέπει να γίνουν ορκετό γρήγορα).

 Ο φίλος μας ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΑΖΑΡΙΔΗΣ από την Αλεξανδρούπολη μας στέλνει την λύση του Myth (Amstrad version)

## LEVEL 1: "THE ROAD TO HELL"

Αφού σκοτώσετε δέκο σκελετούς και μαζέψετε τα κρανία τους, κατεβείτε στην κάτω αριστερή γωνία του level. Μια θάλασσα φωτιάς σας χωρίζει από τη σφαίρα.

Ρίξε τα κρονία στη φωτιά και σκοτώστε το τέρας που ξεπροβάλλει με Fireballs. Πόρτε την τρίαίνα που αφήνει το νικημένο τέρας και (αφού πόρετε τη σφαίρα) προχωρείστε όλο δεξιά μέχρι να βρείτε το μεγόλο δρόκο που θα σκοτώσετε χρησιμοποιώντας την τρίαίνα. Το κλειδί που αφήνει ο δράκος ανοίγει τη σιδερένια πόρτα όπου και βρίσκεται μια ακόμη σφαίρα.

Όταν μοζέψετε όλες τις σφαίρες και πόρετε το master icon πηγαίνετε εκεί απ'όπου αρχίσατε, γιο να ολλόξετε Level.

## LEVEL 2: GREECE 400 B.C."

Τα δύο πρώτο ογόλματα που συναντότε μπορούν να καταστροφούν με το σπαθί.

Πάρτε το σακκί που αφήνει το 2ο άγαλμα και προχωρείστε.

Δύο βόζα όταν σπάνε ελευθερώνουν από ένα περιστέρι που αν το πιόσετε κερδίζετε ζωή.

Μερικές εικόνες μετά το ξεκίνημα του Level 2 θα συναντήσετε μια κοπέλα καθισμένη.

Κόντε μερικά βήματα μέχρι τα μαλλιά



της να αρχίσουν να ανεμίζουν. Μετό σταματήστε και κόντε ένα βήμα μόλις σας γνέψει.

Μόλις την πλησιάσετε, γονατίστε και θα μεταμορφωθεί σε περιστέρι.

Σε περίπτωση που δεν ακολουθήσατε πιστά αυτές τις οδηγίες η όμορφη κοπελά θα μετομορφωθεί σε τέρας με όχι και τόσο φιλικές διαθέσεις.

Αν όλα πήγαν καλό συνεχίστε και αφού προχωρήσατε τρεις οθόνες (το χρώμα των background αλλάζει στην 3ο οθόνη) πηγαίνετε κάτω από το μικρό ναό που βλέπετε εκεί και γονατίστε. Σκοτώστε τη μέδουσα με το σπαθί και χρησιμοποιείστε το σακκί για να πόρετε το κεφάλι της. Βγείτε από το ναό τώρα και προχωρήστε δεξιά.

Σκοτώστε τον τρικέφαλο δρόκο με το κεφάλι της μέδουσας. Το master icon, τέλος, εμφανίζεται μέσα στο μικρό ναό.

## LEVEL 3: "SCANDINAVIA 500AD"

Σκοτώστε έναν βίκινγκ, ή και περισσότερους αν χρειαστεί, μέχρι κόποιος να αφήσει το icon με τα fireballs.

Πηγαίνετε δεξιά και πόρτε την σφαίρα (αφού πρώτα τη ρίξετε χρησιμοποιώντας το fireballs).

Τηλεμεταφέρεστε αυτόματα στην εξοχή.

Μαζέψτε όλες τις σφαίρες και σκοτώστε μερικούς δυσκίνητους γίγαντες. Πόρτε τα μαχαιρόκια που αφήνουν. Σπόστε όλα τα βόζα μέχρι να βρείτε έναν πόπυρο και κεραυνούς.

Προχωρήστε όλο δεξιά. Χρησιμοποιήστε τον πόπυρο για να σβήσει η φωτιά που καίει γύρω από τη νεκρή γυναίκα. Πάρτε το κλειδί και πάλι δεξιά.

Σκοτώστε το δράκο με τα μαχαιράκια

(πρέπει να είστε αρκετά κοντό του). Δεξιά.

Το κλειδί κατεβάζει την πόλη του κόστρου και οι κερουνοί σκοτώνουν τον Thar μέσα στο κόστρο!!

## LEVEL 4: "EGYPT 3000 B.C"

Για να μπειτε στην πυρομίδα πυροβολήσατε δύο φορές το πρώτο σκαλοπότι. Μπειτε μέσα και κάτω τώρα.

Υπάρχουν τέσσερεις τηλεμεταφορείς που σας στέλνουν σε διαφορετικό σημεία της πυραμίδας.

Αποφεύγοντας με πολύ μεγάλη δυσκολία τις παγίδες μαζέψτε όλα τα οντικείμενα και ιδίως το τέσσερα βόζα, ένα μότι, ένα σταυρό, ένα αιγυπτιακό γλυκό και φυσικό όλες τις σφαίρες.

Το σταυρό τον χρησιμοποιείτε στην οθόνη που τον βρίσκετε, αφού σταθείτε ανάμεσο στις δύο σαρκοφόγους και παίρνετε δωρεόν όσες ζωές θέλετε επ' όπειρον.

Οχι όμως πάνω από έξι κάθε φορά.

Επιστρέψτε τώρα στην αίθουσα με τους τέσσερεις τηλεμεταφορείς και κόντε χρήση του ματιού.

Τηλεμεταφέρεστε σ'ένα διόδρομο με μούμιες. Αν επιβιώσατε και χρησιμοποιήσατε το πιστόλι, φτάνετε στη σαρκοφόγο του φαράω.

Σταθείτε πάνω στο σταυρό και χρησιμοποιήστε τα βόζα. Τέλος, με το αιγυπτιακό γλυκό σκοτώστε το πέτρινο κεφάλι που ζωντάνεψε και πηγαίνετε δεξιά για να πόρετε το master icon.

Τον χάρτη του Myth θα τον βρείτε στο USER Na 3 σελίδες 74-75.

Γι' αυτό το μήνα φτόσαμε στο τέλος.

Όμως τον άλλο μήνα θα είμαστε και πάλι μαζί με νέες λύσεις.

Μέχρι τότε όμως κολό...Adventuring!!



# ΠΡΟΣΟΧΗ



**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ  
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΟΥ ΧΑΡΙΣΕΙ  
ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ  
ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ**

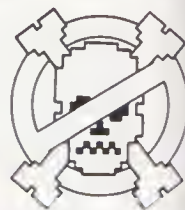


**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ  
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ  
ΣΤΕΙΛΕΙ ΣΤΗ  
ΦΥΛΑΚΗ!**

Αν πειρατεύεις προγράμματα  
παραβιάζεις τον νόμο.  
Οι παραβάτες δίνονται ποινικά.



**ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**  
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ  
ΔΙΩΚΕΤΑΙ  
ΠΟΙΝΙΚΑ**



DARE YOU GO

BEYOND

THE  
BLACK HOLE

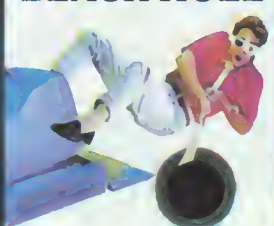
DELTA  
COMPUTERS

TRUE STEREOSCOPIC 3.D IS FINALLY HERE

"YOU WON'T BELIEVE YOUR EYES!"

1) Φορέστε τα Gremovision™ γυαλιά σας (περιλαμβάνονται στην συσκευασία) και ξεκινήστε για την πιο συναρπαστική οπτική εμπειρία που έχετε δει στην οθόνη του PC σας. Το Black Hole είναι το πρώτο πραγματικά τριδιάστατο παιχνίδι παγκοσμίως. Κάντε την πιο απίστευτη βουτιά της ζωής σας ο' έναν μυστηριώδη κόσμο. Κι αν θελήσετε να γυρίσετε πίσω έχετε ν' αντιμετωπίσετε τα πλάσματα της Μαύρης Τρύπας:

BEYOND THE  
BLACK HOLE



True Stereoscopic 3-D is finally here!

κρανία που στριφογυρίζουν, φλυαρούν και σας κοροϊδεύουν, γάτες που πετάγονται ξαφνικά και έπετα εξασφάνιζονται, χείλη που σας δαλεάζουν αλλά το χαμόγελό τους είναι θανάσιμο, μαγνήτες με καταστροφική έλξη, μάτια που σας ακολουθούν και δεκάδες άλλα. Στην συσκευασία περιέχονται δύο ζευγάρια τριδιάστατα γυαλιά (ένα για το παιχνίδι και ένα για το manual!)



THE SOFTWARE TOOLWORKS

MINDSCAPE



...told him to  
his message  
Roachford...  
'... He seemed  
...ght when the  
...ouldn't come to  
...e paid for us to  
...r bass player  
studio —  
...was reading a  
...looking where  
...d apparently he  
...and they were  
...stage gear. It's  
...studio, people  
...clothes for days on  
...as Sheila E prancing

...boys don't, but I love  
...t mind being  
...public either. This  
...t with once, her last  
...ed it, so she was quite  
...it. When she found  
...mind, she was always  
...head in public and  
...ot wild about holding  
...ause it reminds me of  
...en you have to walk in  
...eld trips, but I give lots  
...s to make up for it. I  
...everyone, male friends  
...I think cuddling is so  
...you — it relieves stress  
...ou feel happy. It's lovely. In  
...hink we should have a big  
...g session in the middle of all  
...ows, and all the audience will  
...o hug each other."

...r surname is f  
...e related to him  
...re's very few R  
...and, and I'm related to all of  
...! I know most of them but if  
...re's anyone else o...  
...e surname Roachford  
...ated to me!"

...e's well into horoscopes  
I'm not, like, Mystic  
...he stars help me understand  
...people. I'm an Aquarian, so I'm  
...meant to get on with  
I get on particularly well  
...Gemini's. My uncle  
...he's one of my best  
...about 50-something  
...seems so young. He's a  
...player — actually, he's the one in  
...the advert for Kronenburg lager —  
...and he let me play in his band  
...him when I was just  
...Another interview  
...star signs is that  
...to rule a bit of the body, and  
...Aquarians rule the shoulders,  
...enough, I keep  
...when I'm on stage

...he's a bit of a re  
...I've sort of got  
...moment, although  
...lot of each other  
...serious... We've known each other  
...for a long time. I think it's romantic  
...to buy people presents out of the  
...blue — not on obvious dates like  
...Valentine's Day. I'm quite romantic  
...in that I usually bring presents back  
...from foreign countries, which is  
...nice because it shows that you're  
...thinking of a person even though  
...you're far away. I buy all sorts of  
...gifts, some practical, some girly  
...The last present I bought, well  
...nearly bought, was some trilly  
...underwear. I went into the shop but  
...I was sure the girls in there were  
...looking at me funny, like it was tor  
...something, so I left!"

# Q E D I A



TV/Video

STUBBEN AION. SYNTHEMOTOS 400



# V

# Φ Τ Ι Α Ξ Τ Ε

# VIDEOCLIPS

# Μ Ε Τ Η Ν Α Μ Ι Γ Α

ΤΟΥ R. GRELLONI

**Μ**ε την Amiga έχει ανοίξει άλλη μια πόρτα διάσκεδασης, αρκετά καλή για τους χρήστες της. Οχι τα παιχνίδια, ούτε τα animations και τα υπέροχα γραφικά αλλά η κατασκευή ηλεκτρονικών σημάτων, τίτλων και εφφέ που χρησιμοποιούνται στα video και στην τηλεόραση. Πιο παλιά, η κατασκευή όλων αυτών χρειαζοταν αρκετές χιλιάδες δολλάρια, μια και οι υπολογιστές αυτοί ήταν και είναι αρκετά ακριβοί.

**Μ**ε την παραουσία της Amiga, καθώς και με τα ειδικά προγράμματα που αναπτύχθηκαν από διάφορες εταιρείες, δημιουργήθηκε μια φτηνή ερασιτεχνική λύση για τους δημιουργούς των εφφέ και τους video-παραγωγούς. DeskTop Video λαιπόν στους θνητούς. Ακόμα και στην Ελλάδα, η Amiga χρησιμαπαιείται αρκετά σε παλλά σήριαλς (πρασέξτε τα γράμματα που γράφουν τα ανόματα και θα καταλάβετε), σε κανάλια για στατικές διαφημίσεις (New Channel), σε μουσικές εκπαμπές (267 Music Power) και σε παλλά άλλα ακόμη. Γιατί λαιπόν να μην ασχληθείτε και εσείς με Video-Art αφού μία Amiga και ένα video υπάρχει στα σπίτι, ιδέες και φαντασίες υπάρχουν αρκετές, βρείτε και μία Videocamera και .....τρέμε Spielberg !!!

## ΠΩΣ ΘΑ ΑΡΧΙΣΟΥΜΕ

**Κ**ατ'αρχήν πριν μπαύμε στα Studio (!!!) για τα γυρίσματα θα πρέπει να έχαυμε σκεφτεί τι θέλουμε να κάναυμε. Όταν έχαυμε βρει την ιδέα καθόμαστε και φτιάχναυμε στα χαρτί ένα πλάνα της δουλειάς (βλέπε σχήμα 1) τα απαία θα έχει τα ακελετό του spot που θα δημιουργήσαυμε, τους χρόναυς γυρίσματος, τα γραφικά, τα εφφέ κ.τ.λ. Εμείς, για παράδειγμα, φτιάξαυμε ένα spot του USER που έχει ως εξής: Δείχνει στην αρχή μια στατική εικόνα, μετά μπαίνει στα θέμα και δείχνει ένα άταμα

που μόλις έχει ξυπνήσει (Ο Αρχισυντάκτης!!), και τη στιγμή που αναίγει τα στόμα του για να χασμαυρηθεί βγαίνει η λέξη USER, κατάπιν ξανακαιμάται και αι συντάκτες του USER βάζαυν τη βαθμалаγία τους στα αξιόλαγο αν ! Πρωτότυπα και εύκαλα για αρχή.

## ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΣΤΕ

**Γ**ι'αυτό τα σπατάκι χρησημαποιήσαυμε : 1. Μια videocamera (κάνει και Camcorder) 2. Ένα επιτραπέζια video (που καλό θα ήταν να έχει υπαδαχές input από πίσω γιατί πρασφέρει πια καλή εγγραφή από το RF-input της κεραίας). 3. Μια Amiga με 1 Mb Ram (Εμείς είχαυμε μια 2000, αλλά και η 500 κάνει ). 4. Ένα Genlock 5. Μία video καασέτα καλής παιότητας (High Grade). 6. Τα απαραίτητα καλώδια, για τη σύνδέση των μηχανημάτων και αρκετή υπαμανή !

## ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

**1** . Αφάυ βιντεασκαπήσαυμε ταν υπναρά αρχισυντάκτη με την videocamera καθήσαυμε στα studio επεξεργασίας (δηλαδή στην Amiga!). 2. Φτιάξαυμε την πρώτη στατική εικόνα μέσα στα Deluxe Paint III, και κατόπιν τη σώσαυμε. 3. Φτιάξαυμε τα λαγότυπα του USER πάλι στα DP III και με τη βαήθεια της επιλαγής animation, τα κάναυμε να εμφανίζετα από τα βάθας, να έρχετα μπρα-

στά και μετά ξανά πίσω να χάνεται.

4. Και στο τέλος φτιάξαμε τα κουτάκια βαθμολογίας.

(Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι οι εικόνες ήταν σε Interlace, γιατί πετυχαί-  
νουμε καλύτερη εγγραφή στο Video).

## ΤΟ ΜONTAZ

**Ε**δώ είναι και η τελική, αλλά και η πιο δύσκολη διαδικασία, αφού θα πρέπει να τα συγχρονίσουμε όλα με το μυαλό και τα χέρια και να τα περάσουμε στη Video-κασσέτα. (Μετά από αυτή την διαδικασία θα γίνετε μάστορες στο συγχρονισμό των κουμπιών Pause Play Rew Ff κ.τ.λ. !!).

Εάν κάτι δεν πάει καλά στο τελικό απο-  
τέλεσμα, δεν χάλασε ο κόσμος; star,  
ξανά Rewind και ξανά Play & Recard.  
(Για αυτό αγαπάω τα video: Γρά-  
φουν και ξαναγράφουν και ξανα-  
γράφουν.....!!).

Πριν ξεκινήσετε  
ελέγξτε τις συν-  
δέσεις και φύ-  
γαμε;

1. Πατάμε Play  
& Recard & Pause  
στο Video που θα  
γράψει το spot (για συ-  
ντομία θα το λέμε Video A),  
φορτώνουμε στα DPaint τη στα-  
τική εικόνα, τραβάμε το δείκτη του  
ποντικιού κάτω αριστερά (για να μην  
φαίνεται στην οθόνη) και πατάμε το  
F10 (για να εξαφανιστούν τα menus),  
κατόπιν μηδενίζουμε το κοντέρ του  
Video και ελευθερώνουμε το κουμπί  
Pause του VideoA. Γράφουμε για 15  
δευτερόλεπτα περίπου την οθόνη αυτή



και πατάμε ξανά το Pause του VideoA.

2. Τώρα από τη videocamera (η αλλιώς  
το Video B), τοποθετούμε την κασσέτα  
με το θέμα και το γυρίζουμε στην αρ-  
χή, πατάμε Play στο video B και Pause.  
Κατόπιν φορτώνουμε στο DPaint το  
λογότυπο (το οποίο πριν εμφανιστεί  
έχει μια καθυστέρηση περίπου 10 δευ-

τερόλεπτα, έτσι  
ώστε να προλάβει  
να χασμουρηθεί το  
ον !). Τώρα απελευ-  
θερώνουμε το Pause  
του VideoB και του  
VideoA ταυτόχρονα.  
Με το που γράψαμε  
όλο το θέμα πατά-



με ξανά τα Pause των  
Videos.

3. Φορτώνουμε τώρα τα πινακάκια με τη  
βαθμολογία, και κατόπιν τα γράφουμε  
και αυτά μαζί με το background του  
υπναρά Αρχισυντάκτη.

Αυτό ήταν! Το σποτάκι έγινε;



Οχι ακριβώς γιατί με την πρώτη δεν θα  
πετύχετε τους χρόνους και ταν συχρο-  
νισμό που θέλετε, όμως με τη δεύτερη  
η και με την τρίτη προσπάθεια το σπότ  
θα έχει γίνει. Λείπει όμως κάτι ακόμα:  
Η μουσική. Για μουσική, λόγω του  
αστείου θέματος, διαλέξαμε την μουσι-  
κή του παιχνιδιού ΒαΒα.

Αφού την ηχογραφήσαμε την κάναμε  
μίξη με χασμαυρητά(!).

Μετρήσαμε το μουσικό κομμάτι έτσι  
ώστε να είναι ίδιο σε χρόνο με τα σπότ,  
και το κάναμε Audio Dubbing (Τα  
AUDIO DUB είναι ένα χρήσιμο πλήκτρο  
στο video -δυστυχώς δεν το έχουν όλα  
τα Video- όπου μπορείτε να γράψετε  
ήχα σε μια κασσέτα χωρίς να σβηστεί η  
εικόνα παρά μόνο ο ήχος).

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

**Μ**πορείτε να κάνετε πολ-  
λά πράγματα με το  
desktop video που σας  
προσφέρει η Amiga.

Εμείς κάναμε ένα σποτάκι, εσείς μπο-  
ρείτε να κάνετε videoclips, η μιά μικρή  
ταινία με κινούμενα σχέδια,  
presentations και ότι άλλο μπορείτε να  
φανταστείτε.

Με μεγάλη ευχαρίστηση θα θέλαμε να  
δούμε τις δουλειές σας πάνω σε αυτή  
την όμορφη δημιουργία που λέγεται  
desktop video.

Γι' αυτό εάν έχετε κάνει κάτι η πρόκει-  
ται να κάνετε, στείλτε μας ένα αντίγρα-  
φο της βιντεοκασσέτας σας.

Το πιο έξυπνο θα κερδίσει ένα δώρο έκ-  
πληξη και θα παρουσιαστεί μέσα απο  
τις σελίδες του περιοδικού.

Στείλτε στην εξής διεύθυνση:

Για Video-Mania  
USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ  
12461 ΑΘΗΝΑ

(Σε κασσέτες VHS και VHSc. Οι κασ-  
σέτες επιστρέφονται)







## ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΩΝ ΓΙΑ DESKTOP-VIDEO

Κάθε χρήστης που ασχολείται με το DTV, θα πρέπει να ξέρει τους απαραίτητους όρους που χρησιμοποιούνται συνήθως στις video-δουλειές. Πιο κάτω δίνω ένα μικρό κατάλογο με τις ορολογίες και τους διάφορους όρους, ρίξτε του μια ματιά:

**Anim Format** είναι το format που συνήθως σώζονται τα δεδομένα ενός animation έτσι ώστε μετά να τα "παίξουμε" σε real time. Όλα τα frames σώζονται μέσα σε αυτό το φάκελο σε compressed mode.

**Aliasing** ονομάζεται το συνηθισμένο πρόβλημα που έχουν τα computer graphics. Δηλαδή, αυτά τα σκαλοπατάκια που διακρίνουμε συνήθως σε μια διαγώνια γραμμή.

Η τεχνική που χρησιμοποιούν για την εξαφόνιση αυτών των σκαλοπατιών ονομάζεται anti-aliasing και γίνεται με το να περάσουμε δίπλα από τη διαγώνια γραμμή μια δεύτερη, η οποία θα έχει ένα ενδιάμεσο χρώμα μεταξύ του background και του foreground.

**A/B editing** η επεξεργασία video από δύο πηγές εικόνων. Π.χ. από δύο video επιλέγουμε θέματα και τα ενώνουμε στο τρίτο video.

**Cel** έτσι λέγεται ένα frame από ένα animation. Ο όρος έχει μείνει από την εποχή των cartoons, που έφτιαχναν την κάθε μία εικόνα σε κόλλες celluloid.

**Character Generator** είναι το μηχάνημα που φτιάχνει τους τίτλους, υπότιτλους κ.τ.λ. Στην amiga, τα προγράμματα αυτά λέγονται video-tilting προγράμματα και κάνουν την ίδια δουλειά με το Character Generator.

**Chroma Keying** είναι μια πολυδουλεμένη μέθοδος για εφφέ, όπου το θέμα, για παράδειγμα κάποιος παρουσιαστής κόβεται, και από πίσω του υπάρχει μια μπλέ επιφάνεια (η πράσινη). Στο τελικό αποτέλεσμα σαν background δεν θα υπάρχει πια η μπλέ επιφάνεια αλλά κάποιο θέμα άλλο, που το παίρνουν από μία άλλη πηγή (video, computer κ.τ.λ.).

**Digitizer** είναι μια συσκευή hardware, που παίρνει αναλογικό σήμα από camera ή video και το μετατρέπει σε ψηφιακό. Με αυτή τη δυνατότητα του digitizer παίρνουμε εικόνες στον υπολογιστή για επεξεργασία.

**Dithering** λέγεται η μέθοδος, όπου σε ένα pixel εμφανίζονται ένα ή παραπάνω χρώματα. Αυτό δίνει το αποτέλεσμα ενός άλλου χρώματος.

**Encoder** λέγεται μία συσκευή που παίρνει το σήμα RGB από τον υπολογιστή και το μετατρέπει σε σήμα composite-video. Αυτή η συσκευή υπάρχει στην amiga 1000, αλλά όχι στην 2000 και στην 500.

**Genlock** λέγεται η συσκευή που συγχρονίζει την εικόνα video με τα γραφικά του υπολογιστή και γράφονται ταυτόχρονα και τα δύο σε ένα άλλο video.

**HAM mode** μια ανάλυση γραφικών που συναντάμε στην amiga (Hold And Modify) και μπορεί να δείχνει ταυτόχρονα 4096 χρώματα.

**IFF (Interchange File Format)** ένα standard format το οποίο χρησιμοποιείτε για το σώσιμο των γραφικών και των ήχων στην amiga (και σε άλλους υπολογιστές).

**NTSC system** είναι το σήμα μετάδοσης που χρησιμοποιούν στην Αμερική και Ιαπωνία, ενώ στην Ευρώπη χρησιμοποιούν το PAL, (εκτός της Γαλλίας που χρησιμοποιεί το SECAM το ίδιο που χρησιμοποιούν και τα κρατικά μας κανάλια ET1, ET2).

**Overscan** ένα χαρακτηριστικό που μας επιτρέπει να χρησιμοποιούμε όλη την οθόνη χωρίς να υπάρχει μαύρο border. Resolution είναι ο αριθμός των pixels οριζόντια και κάθετο σε μια οθόνη.

**RGB (Red Green Blue)** είναι η μέθοδος που χρησιμοποιούν οι υπολογιστές για να δώσουν χρώμα στην οθόνη. Είναι τρία σήματα χωρισμένα, σε αντίθεση με το composite video που είναι ένα.

## SOFTWARE ΓΙΑ DESKTOP VIDEO

**Σ**την αγορά κυκλοφορούν άπειρα προγράμματα, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ακόμα και στην παραγωγή video σημάτων. Αν και α αρχικός τους σκοπός μπορεί να είναι κάποιος άλλος, με δύο προγράμματα μπορείτε να φτιάξετε παλύ ωραία παραστασιατικά για της βιντεοκασέτες σας. Για το λόγου το αληθές σας παραθέτω μία λίστα με τα πιο καλά προγράμματα, που δε θα πρέπει να λείπουν από τη συλλογή σας:

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΔΥΟ ΔΙΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗΣ

**AEGIS ANIMATOR** Πρόγραμμα κίνησης δύο διαστάσεων με στοιχείο ζωγραφικής (η κίνηση βασίζεται στην πολυμορφία).

**CHROMA PAINT** Πρόγραμμα ζωγραφικής με δυνατότητα color cycling και δυνατότητα animation.

**DELUXE PAINT III** Είναι ένα από το καλύτερα προγράμματα ζωγραφικής, εάν όχι το καλύτερο και το κοστίζει πολύ λίγο και στο διαδίστοτο animation.

**DELUXE PHOTO LAB** Πρόγραμμα ζωγραφικής, το οποίο σας επιτρέπει να χειρίζεστε εικόνες σε οκτώ ονολότητες. Επίσης με το πρόγραμμα συμπεριέχεται και ένα utility, που θα σας βοηθήσει να τυπώσετε τις εικόνες σας σε διαστάσεις poster.

**DIGI PAINT 3** Πολύ καλό πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών που χρησιμοποιεί 4096 χρώματα. Φανταστικές επιλογές για δημιουργία γεωμετρικών σχημάτων.

**FANTAVISION** Πολύ καλό πρόγραμμα διαδίστοτο animation, υποστηρίζει όλες τις ονολότητες και ήχους iff που τυχόν χρησιμοποιήσετε.

**IMAGES** Πρόγραμμα ζωγραφικής που

προσφέρει editor για πινέλα και patterns.

**PHOTON PAINT 2.0** Πρόγραμμα ζωγραφικής που δουλεύει σε HAM mode.

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΣΕ ΤΡΙΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ANIMATIONS.

**ANIMATE 3D** Πρόγραμμα κίνησης τρισδιάστωτων αντικειμένων και εικόνων. Δυνατότητα κατασκευής είτε από γραφικό interface, είτε από τον editor.

**CALIGARI** Πολύ καλό πρόγραμμα κατασκευής και κίνησης τρισδιάστωτων αντικειμένων.

**DESIGN 3D** Πρόγραμμα κατασκευής αντικειμένων, δυνατότητα χρήσης δεκάδ χρωμάτων, τέσσερις πηγές φωτισμού.

**FORMS IN FLIGHT 2** Πρόγραμμα σχεδισμού και κίνησης σε δύο και τρεις διαστάσεις.

**MODELER 3D** Καθαρό πρόγραμμα κατασκευής τρισδιάστωτων αντικειμένων.

**SCULPT 3D** Πρόγραμμα τρισδιάστωτων μοντέλων και εικόνων με σκιές και άλλο εφφέ.

**TURBO SILVER 3.0** Πρόγραμμα εισαγωγής και κατασκευής τρισδιάστωτων μοντέλων που υποστηρίζει όλες τις ονολότητες της Amiga.



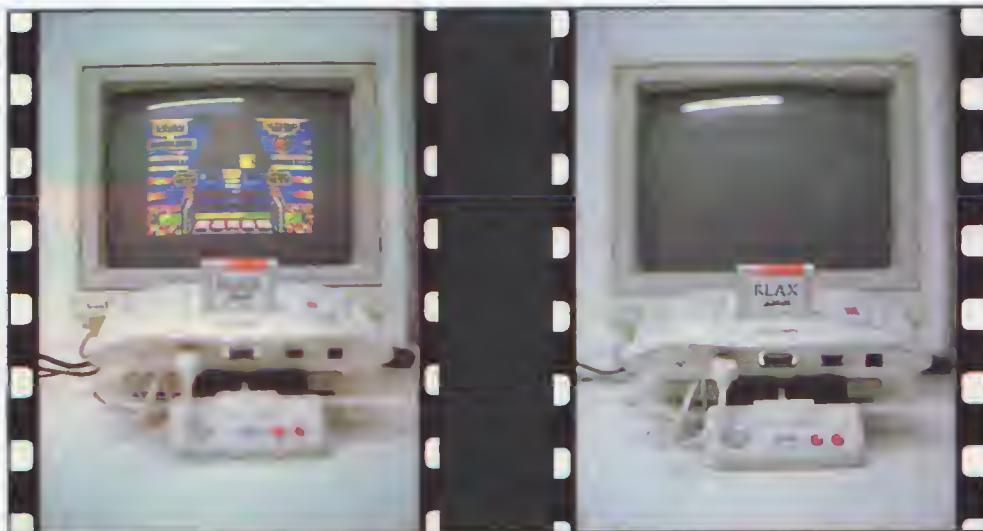
# GAMES ΚΑΙ GX-4000

**Η** καινούριο κονσόλα της Amstrad έχει εξωτερικό σχεδιασμό που θυμίζει διοστημόπλοιο και ένα σχετικά μικρό μέγεθος. Έχει ports για σύνδεση με τα μόνιτορ του Amstrad ή με τηλεόραση και scart, δικό της διακόπτη για on/off του ήχου, ο οποίος βγόνει από μιο stereo έξοδο για ενισχυτή, δύο θύρες για joypads και μιο για ονολογικό joystick τύπου PC (η Amstrad είχε πόντο καλές ιδέες) καθώς και ένα port για light-gun. Στο πάνω μέρος δεξιά υπάρχει τέλος ένα κουμπί pause που δεν έχει τέλειο αίσθηση, αλλά το παιχνίδι κοκκαλώνουν αμέσως.

Στο εσωτερικό δεν έχουν αλλάξει πολλά σε σχέση με έναν 464: υπάρχουν 64K μνήμης, ο Z80 στο 4MHz και το ίδιο δυστυχώς χιράκι ήχου, μόνο που τώρα λειτουργεί ανεξάρτητα από τον επεξεργαστή. Με αυτές τις προϋποθέσεις και λομβώνοντας υπ'όψη τη στέρεο απόδοση, είναι πιθανόν να έχουμε μιο σημαντική βελτίωση του ήχου. Το μεγάλο τετράγωνο ταιπόκι στο έγκοτα της κονσόλας είναι αυτό που δίνει παλέτα 4096 χρωμάτων και 16 hardware sprites ανεξάρτητο από το mode γραφικών. Και το modes έχουν διοτηρηθεί όπως το ξέρομε, αλλά το sprites έχουν πόντα 16 χρώματα! Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε 32 χρώματα τουτόχρονα στην οθόνη σε χαμηλή ονάλωση.

Ακόμο μπορεί να γίνει σπηνμίοιο μεγέθυνση τμημάτων της οθόνης από δύο έως τέσσερεις φορές και το scrolling είναι πλέον ανά ριχέ οριζόντια και κόθετα. Το δύο joypads που υπάρχουν στο πακέτο δίνουν την αίσθηση του φτηνού και δύσχερητου και καλά θα κάνετε να χρησιμοποιείτε το πιστό σος joystick.

Το παιχνίδι που συνοδεύει την κονσόλα, το υπέροχο BURNING



RUBBER είναι μιο βελτιωμένη έκδοση του Wec Le Mans από την Ocean και φέεται πραγματικό να αξιοποιεί τις δυνάμεις της κονσόλας: 32 χρώματα στην οθόνη, άμεση απόκριση στο χειρισμό, πολλά τουτόχρονα sprites με όριστη μεγέθυνση και digitised γραφικό που πλησιάζουν με φυσικότητα χωρίς καμιο κοθυστέρηση.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή, αλλά θα τα θέλαμε λίγο πιο γρήγορο, ενώ μείνομε όφωνοι από το animation που φτόνει τις επιδόσεις του ST (και σε μερικές σπηνμές θύμιζε Amiga!!!). Το μειονέκτημά του βέβαιο είναι ο ήχος, που αν και δεν ήταν όσχεμος, δεν ξέφευγε ιδιότερο από αυτό που μας είχε συνηθίσει η σειρά των CPC. Πολύ καλή και η εισαγωγική animated screen.

Γενικό το παιχνίδι είναι πολύ ευχάριστο, αλλά και δύσκολο και εθιστικό. Δοκιμάζοντάς το διοπιστώσαμε ότι η GX-4000 είναι η καλύτερη 8-bit κονσόλα (ονώτερη και από την οκτόμπτη Sega) και η τιμή της την κάνει ακόμα πιο ελκυστική. Και νέο παιχνίδι δεν θα αργήσουν να εφονιστούν.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	KLAX
<b>HOUSE</b>	DOMARK
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	30000
<b>TEST</b>	GX-4000
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

## KLAX

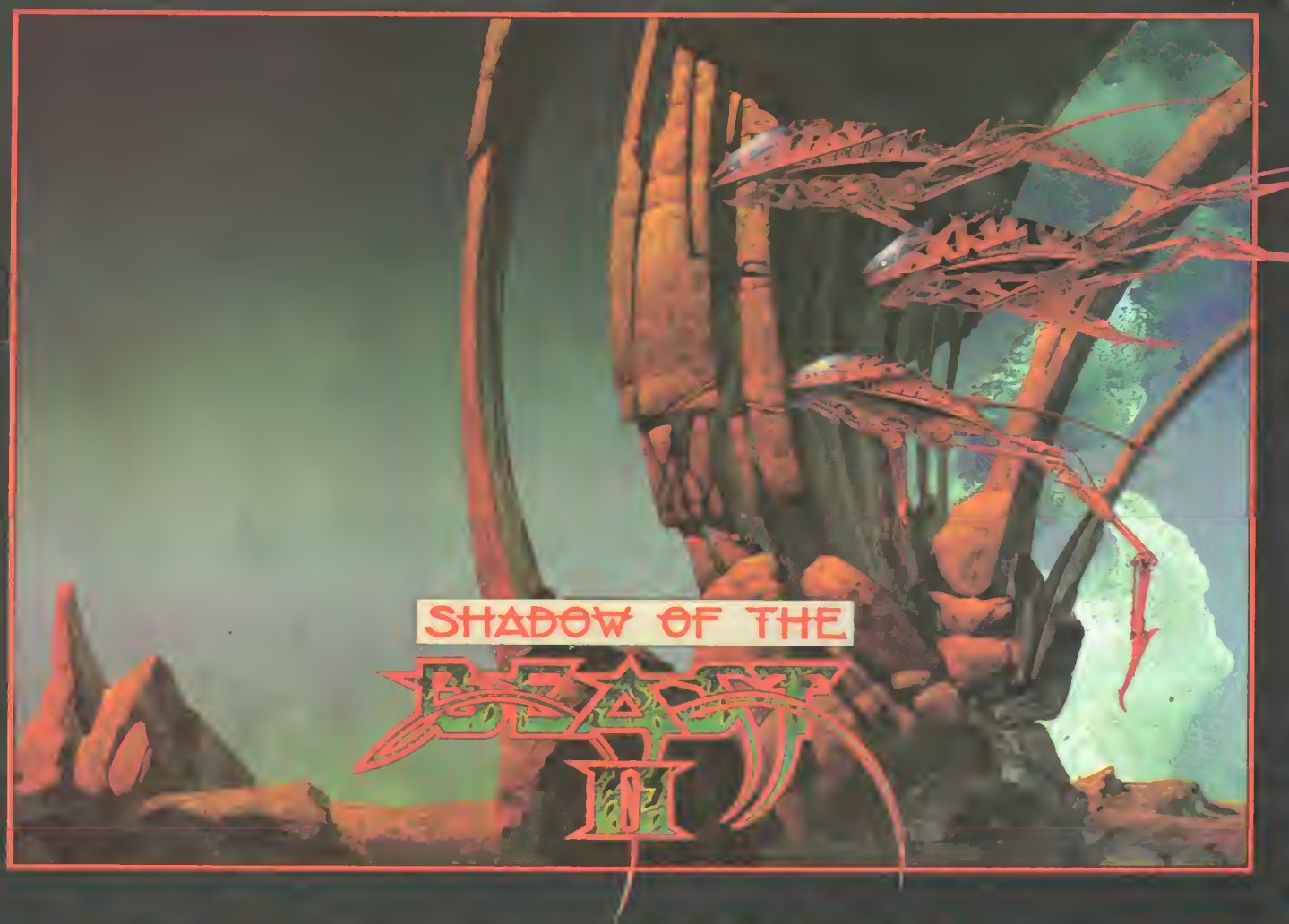
Και ιδού: το κοινούρια παιχνίδι για την κονσόλα έρχεται με πρώτο τα αγαπημένο και ποσίγνωστο coin-op conversion, το Klax. Με χέρια που έτρεμαν από την σγωνία (ως σγνός Amstadόβιος) και αφού συνδέσαμε τα μηχανήματα με τη βοήθεια του Σωτήρη, βάλομε το cartridge. Κοι... μπλιόχ, κουάεωχ, ωχ μα που είναι το 32 χρώματα, τα πολλό sprites και η μεγάλη ταχύτητα; Τίποτο. Το παιχνίδι φόνεται να είναι μια σπλή μεταφορά εκείνου που έχει

βγει για τους CPC, χωρίς καμιο βελτίωση. Τα χρώματα είναι το πολύ 16, χωρίς να χρησιμοποιούνται περισσότερα από 4-5 για το sprites, δίνοντας ένα φτωχό οπτικό αποτέλεσμα. Στο animation και στον ήχο το πρόγμοτο είναι οπγοποιητευ-

τικά, χωρίς ταχύτητα ή ηχητικό εφέ ποιότητας. Το gameplay φυσικό έχει παραμείνει δυνατό, αλλά ποιος θα δώσει τόσο λεφτό για cartridge όταν η ποιότητα είναι χαμηλή; Ελπίζουμε σε κόπι καλύτερο στο μέλλον.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>58</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>51</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>77</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>79</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>30</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>63</b>





Διάθεση:

**DELTA**  
COMPUTERS

Σπάρτης 75, Χαϊδάρη  
τηλ: 5811532, 5821347

## THE BEAST IS BACK

*Η συνέχεια του πρώτου σε πωλήσεις παιχνιδιού για Amiga το 1989*

Ο θανάσιμος αγώνας σου για ελευθερία ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις του Beast Lord δεν είναι παρά μια οδυνηρή ανάμνηση. Προσπαθείς να ξεχάσεις την αγωνία του παρελθόντος και να συγκεντρωθείς στην ανταμοιβή σου για την αιματηρή προσπάθεια που κατέβαλλες: την επιστροφή στο ανθρώπινο σώμα σου.

Αλλά καθώς προσπαθείς σιγά σιγά να προσαρμοστείς στη νέα σου μορφή, ο πόνος που νόμιζες ότι ξεπέρασες θα χτυπήσει ξανά... Ο Beast Mage απήγαγε την αδερφή σου! Πρέπει να τη σώσεις πριν κατακτηθεί από τις σατανικές του ικανότητες. Θα ταξιδέψεις σ' έναν εχθρικό κόσμο, θα αντιμετωπίσεις τους υποτακτικούς του Beast Mage και θα συναλλάγεις με φιλικούς χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να βρεις τον δρόμο σου σ' αυτό το ξένο περιβάλλον.

Screen Shots from the Amiga version





Ε Ι Σ Α Γ Ω Γ Η Σ Τ Ο

# SAMPLING

ΤΟΥ Ν. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

**Ο** λόγος που αναλύω αυτά τα μήνα την τεχνική sampling είναι γιατί έχει τεράστια σημασία για αριαμένους χρήστες.

Είδικα στους χρήστες του Atari και της Amiga που ασχολούνται με τη μουσική (και πιατέψτε με είναι παλλαί) χρειάζονται αριαμένα συμπληρωματικό στοιχείο για το πως γίνεται το sampling, τα μέγιστο χράνα δειγματοληψίας, τα Isar, και άλλο. Ξεκινάμε κατ' αρχήν με τα ερώτημα τι είναι sampling. Sampling είναι η μετοτροπή του αναλογικού σήματος (ενός ήχου, μιας φωνής) σε ψηφιακά σήμα που το επεξεργαζόμαστε και εν συνεχεία η μετατροπή του πάλι σε αναλογικό. Οι ήχοι αυτοί που κάναμε δειγματοληψία αναμάζονται samples και μπορεί να είναι α,πδήπατε, από ταν ήχα μιας κιθόρας, μέχρι τη μαμό σας που σας φωνάζει γιατί απάτε τα πατήρια προσποθώντας να κάνετε δειγματοληψία. Για να γίνει sampling χρειαζέστε έναν A/D μετοτροπέο (μετατραπέας οναλογικού σήματος σε ψηφιακό), ένα D/A μετατροπέα (μετατροπέο ψηφιακού σήματος σε αναλογικό) και ένα πρόγραμμα ειδικά για sampling. Στους χρήστες του ATARI και της AMIGA τα περιφεριακά και το προγράμματο που απευθύνονται α'αυτόν τον τομέο είναι δεκόδες. Από εοάς μένει να διαλέξετε τα πιο αθάρυβα sampler, τα πιο φιλικό και με μεγαλύτερες δυνατότητες editing πρό-

**Α**υτό το μήνα  
θα αναφερθούμε στην  
τεχνική της  
δειγματοληψίας.  
Ξέρω ότι πολλοί από  
εσάς θα αναρωτιέστε  
τι ζητάει αυτό το θέμα  
στη στήλη που διαβάζετε,  
αφού ελάχιστη σχέση  
έχει με midi.

γραμμα. Ενώνετε τα sampler στην παράλληλη θύρα ή στη θύρα για caridge αν πράκειται για Atari, φαρτώνετε το πρόγραμμα και είατε έτοιμοι. Μάλλαν αχεδόν έταμαι, γιατί θα χρειααστείτε και κόπαια μικρόφωνα, ή άλλη πηγή (καοασετόφωνα κλπ). Επίσης έχετε σκεφτεί τι ήχους θα κάνετε sampling; Δεν έχετε σκεφτεί; Ακαύστε λαιπάν τι θα κόνετε. Πηγαίνετε στα ααλάνι, πάρτε εκείνα το βόζο από

παρεαλάνη που κόνει ωραία θόρυβο (και είχε κάνει η γιαγιά της γιαγιάς σας δώρα στη μητέρα της γιαγιάς σας και εκείνη με τη αειρά της στη μητέρα της μητέρας σας) και φέρτε το καντό στan υπολογιστή σας. Πάρτε τα μικρόφωνα και αυνδέστε τα στα sampler. Αν τα sampler έχει δυα εισαόδους, η μια να ξέρετε (ατα μαναφωνικά) είναι για καοοετόφωνα ή α,πδήπατε άλλο έχει υψηλά σήμα εξάδαυ. Η άλλη εισαοδος είναι η Mic, όπου συνδέεται τα μικρόφωνα. Αφάυ έγιναν αι αποραίτητες προεταπασίες (το μικρόφωνα ατο πάτωμα, η μομό στη μαμό της και η ακούπα κοντά ατα σημεία του εγκλήματος), ποτήατε το Rec. Σε παλλά πραγράμματα διαλέγετε πριν τα Rec το μέγεθος της μνήμης που θα χραιομαπαιήσετε ή πόση ώρα θα διαρκέοει τα sampling, τη αυχνότητα δειγματοληψίας και τη νότο ατην απαία θα παίζεται. Ο χρόνος δειγματοληψίας εξαρτάται από τα πόση μνήμη θα δεσμεύασαυμε, οπο πόσα bit έχει ανάλυση α υπαλαγιατής ή το τσιπάκι ήχαυ και από τη αυχνότητα δειγματοληψίας. Συχνότητα δειγματοληψίας αναμάζεται α αριθμός των δειγματοληψιών ανά δευτερόλεπτο και μετριέται σε KHz. Οσο μεγαλύτερη μνήμη έχουμει ελεύθερη για δειγματοληψία, τόσο μεγαλύτερη διάρκειο έχει τα δείγμα. Αντίθετα, άαα πιο πολύ αυξόναυμει τη αυχνότητα δειγματοληψίας, τόσο πιο πολύ μειώνεται η διάρκεια του δείγματος. Αν, για



παρόδειγμα, ένα δείγμα έχει ηχογραφηθεί στα 16KHz έχει διάρκεια 8 δευτερόλεπτα, τα ίδια δείγματα θα έχει διάρκεια 4 δευτερόλεπτα στα 32KHz. Όσο πιο πολύ όμως μειώνουμε τη συχνότητα δειγματοληψίας για να κερδίσουμε χρόνο, τόσο πιο παλύ αυξάνεται ο θόρυβος, σαν να ακούτε στα ραδιόφωνα ένα σταθμό παύ δεν μπορείτε να τον πιάσετε τόσο καλό και μειώνεται η απόκριση συχνότητας. Δεν ωφελεί λοιπόν να κατεβάσουμε τη συχνότητα δειγματοληψίας πάρα παλύ. Η καλύτερη περιοχή, κατό την γνώμη μου, παυ πρέπει να γίνεται η δειγματοληψία στην Amiga, είναι στα 16-20KHz. Σταν Atari μπαρούμε να έχουμε διαφορετικές αναλύσεις δειγματοληψίας (8 bits, 12 bits, 14 bits ή και 16 bits - μοναφωνικά ή στερεοφωνικό), με απατελέσματα διαφορετικό από της Amiga (πρέπει, αν και Amiga user, να παραδεχθώ ότι με εντυπωσίασαν). Ετοι η συχνότητα δειγματοληψίας μπαρεί να φτόσει μέχρι τα 50KHz. Μια καλή περιοχή πάντως, όταν κόνουμε δειγματοληψία 14 bits είναι 20-24KHz. Σ'αυτήν την περιοχή έχουμε παλύ καλή παϊότητα ήχου και δε δεσμεύουμε όλη τη μνήμη.

**Σ**ε αριθμένα προγράμματα υπάρχουν επιλογές trigger. Δίνουμε δηλαδή τη στόθμη εισόδου παυ περιμέναμε να έχει ο ήχος μας για να ξεκινήσει η εγγραφή. Ετοι η εγγραφή ξεκινάει αυτόματα μόλις ο sampler αντιληφθεί έναν ήχα παυ ξεπερνάει τη στόθμη εισόδου. Πατόμε λοιπόν Rec και ξεκινάμε. Ρίξτε κάτω το βάζα με μίσας και αποφασιστικότητα. Προσέξτε να το κόνετε ακριβώς έτσι, αλλιώς ο ήχος παυρεί να μην είναι όπως θα τον περιμένατε. Σταματήστε την εγγραφή και έχετε στην αθόνη σας τη γραφική παράσταση του δείγματος και στα πότωμα δεκάδες κομμάτια παρσελάνης. (Αν τα βόζα δεν ήταν παρσελάνη, θα πρέπει να κατσαιδίσετε τη μητέρα σας και να βρείτε κόπαια άλλα βάζα.)

Είναι παλύ βασικό να καταλόβετε τα μέρη από τα παία απατελείται ο ήχος. Το πρώτο κομμάτι παυ ήχου λέγεται attack και είναι η εισαγωγή, τα σημεία παυ τα σφυρόκι χτυπάει τη χαρδή σ'ένα πιάνα, η στιγμή παυ ακουμπάει η παρσελάνη στα έδαφος. Αυτό το τμήμα του ήχου είναι παλύ βασικό. Αξίζει να σημειώσουμε ότι τα ανθρώπινα αυτί καταλαβαίνει παιον ήχα ακούει ακριβώς από την εισαγωγή του. Τα δεύτερο μέρος είναι το sustain. Αυτά τα μέρη του ήχου είναι εκείνο παυ κρατάει



παισιόστερα χρόνο. Στα πα πολλο παγραμάματα δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας loor (θα εξηγήσαμε πακακότω) ενός μέρους παυ sample παυ θα επαναλαμβάνεται συνέχεια δημιουργώντας τα sustain. Το τελευταίο μέρος παυ ήχου είναι το release. Γι' αυτό δεν υπάρχει καμία υπαπαίση από κανένα πρόγραμμα παυ έχω δει μέχρι σήμερα στην Amiga, αλλό υπάρχει στα samplers παυ Atari και στα μουσικό όργανα samplers. Ξερετε, αυτό τα 16μπιτα με τα 2MB μνήμης και τον τραμερό ήχα. (Ακουσα κόπαια καμμότια από Atari και... τι να πα; Εταιμα για DISCO). Υπάρχουν πόντως και άλλα μέρη παυ ήχου, όπως τα attack level και attack release, αλλά δε χρειάζεται να τα ξέρετε. Απ' ότι καταλόβατε μέχρι στιγμής, τα sampling με υπολογιστή είναι παχινιδάκι. Τα επόμενα βήμα είναι να κόψουμε όλα τα περιττό καμμότια παυ sample για να ελευθερώσουμε μνήμη και να γίνει πα ωραία ακουστικό τα sample.

Μην ξεχνάτε ότι από τη στιγμή παυ πατότε rec τα πόντα γρόφανται. Ομως υπάρχει ένα "νεκρό" χρονικό διάστημα μέχρι τη στιγμή παυ θα πέσει κάτω τα βάζα. Αυτό τα καμμότια παυ πρέπει να φύγει, όπως και τα καμμότια από την ώρα παυ θα διαλυθεί τα βάζα, δηλαδή θα σταματήσει ο ήχος, μέχρι να πατήσετε stop. Ετοι παγαίνουμε στη γραφική παράσταση και κόβουμε τα sample από την αρχή μέχρι εκεί παυ αρχίζει να πόλλεται τα σήμα και από εκεί παυ σταματάει να πόλλεται το sample μέχρι τα τέλας. Όταν ακούσουμε τα δείγμα δεν θα υπάρχει καθόλου χρόνος αναμνήης. Πρέπει τώρα να θέσαμε το sustain να επαναλαμβάνεται συνέχεια. Αυτή η διαδικασία λέγεται

loop και είναι μια σχετικό επίπονη διαδικασία ως προς την επιλογή των σημείων παυ θα ξεκινάει και θα καταλήγει τα loor. Τα περισσότερα προγράμματα παρτείναν αριθμένα σημεία, αλλό καλό είναι να ψάχνετε να τα βρίσκετε μόνοι σας. Μια συμβουλή εκ παίρας είναι να ψάχνετε εκεί παυ η γραφική παρόσταση τέμνει τον αριθμόνια άξανα, γιατί σε αντίθετη περίπτωση θα ακαύγανται ανεπιθύμητα θάρυβι. Ας αφήσαμε όμως τα δύσκαλα και ας πόμε σε πα εύκαλες λειτουργίες, όπως είναι τα fade in και fade out. Αυτές γίνανται αυτόματα από τον υπολογιστή και εξασφαλίζουν ομαλή εισαγωγή και τέλας αντίσταχα. Άλλες λειτουργίες είναι οι mix παυ μιξόρει δύο samples παυ έχουμε στη μνήμη ή αριθμένα μέρη παυ

ενός με αριθμένα μέρη παυ όλλου, cut, copy, paste παυ σίγουρα δεν υπάρχει χρήστη παυ να μην τις έχει ξαναδεί σε όλλου είδους παγραμμάματα. Αλλα χαρακτηριστικό των παγραμμάτων αυτών είναι τα panitor, παυ μας επιτρέπει να βλέπουμε τη γραφική παρόσταση ενός ήχου χωρίς να τον πααγραφάμε και τα cross fade. Σε πολλο παγραμμάματα (παυ Atari κυρίως) υπάρχουν spectrum analysers για να κόνετε ανάλυση συχνατήτων στον ήχο σας (το δείγμα παυ έχετε). Ακόμα υπάρχουν φίλτρα ανύψωσης και καταβύθισης συχνατήτων (ισασταθημιστές - equalisers). Θα παρούσα να γεμίσω παλλές σελίδες παριγράφοντας αριθμένα χαρακτηριστικό, αλλό τα περισσότερα δεν είναι καινού για όλα τα παγραμμάματα. Ακαλουθαίν τίτλα μερικών από τα καλύτερα πααγράμματα παυ κυκλοφαρούν για Atari και Amiga.

**Σ**την Amiga λοιπόν υπάρχει το Audiamaster II, τα παία είναι τα καλύτερα και πα αλακληρωμένα πρόγραμμα sampling παυ υπάρχουν στον υπολογιστή. Έχει όλες τις λειτουργίες παυ έχουν τα όλλα προγράμματα και είναι παλύ φιλικό στα χρήστη. Τα μόνα μειονέκτημα του είναι ότι καταναλώνει τα ένα έκα της μνήμης της Amiga. Ένα όλλα είναι τα Perfect Sound και φυσικό τα πα διαδεδομένα από όλα είναι τα Soundtracker. Εξίσου καλό είναι και το Pro Sound.

Σταν Atari υπάρχουν ταADAP (ένα από τα καλύτερα samplers παυ υπάρχουν), St-Replay, Future Sound, Stos sampler, το AVR Pra 12/14 sampler και παλλό όλλα. Αυτό πας το παρόν για το sampling και καλές...δειγματοληψίες.



**Σ**ας έχω καλά νέα

και σας έχω και άσχημα νέα.

Πρώτα τα άσχημα νέα:

ο ΟΤΕ σκοπεύει να επιβάλει

τη χρονοχρέωση στις

συνδιαλέξεις.

Και τώρα τα καλά νέα: αυτό θα

αργήσει ένα-δυό χρόνια να συμβεί!

**Τ**ι σημαίνει αυτό για μας; Κατ'αρχήν σημαίνει ότι θα σταματήσουμε να μιλάμε με τις ώρες στα τηλέφωνα, διαφορετικά θα αρχίσουμε να βάζουμε τα χέρι βαθύτερα στην τσέπη μας...

Και όσοι έχουν modem - και ελπίζω ότι αρκετά από εσάς έχετε, ή ταυλάχισταν σκοπεύετε να αποκτήσετε - αυτά λαιπόν, θα έχουν πρόβλημα.

Πώς να παίρνει κανείς συχνά τηλέφωνα σε μια βάση, όταν μισή ώρα τηλεφώνημα θα καστιίζει περισσότερα από πενήντα δραχμές;

Και όσα για να παίζει κανείς παιχνίδια από τα τηλέφωνα, ε! αυτό πια θα γίνει ανάνηψη του παρελθόντος ή άθλημα για τους ταλμηραούς (με την τσέπη τους...)

Για να δούμε όμως πώς έχουν τα πράγματα στην Ελλάδα σήμερα, θα μιλήσουμε λίγο για μερικές από τις βάσεις που υπάρχουν στην Αθήνα, και στο μέλλον θα επεκτείνουμε τη γνωριμία μας και με άλλες βάσεις. Θα προσέξατε - ελπίζω! - ταν πίνακα που δημοσιεύσαμε στα πραγαυμένο τεύχος μας, με πληραφίες για τις βάσεις της Αθήνας.

Αν και δεν ήταν πλήρης, θα σας έδωσε μια ιδέα για την παικιλία των υπαρχαυών βάσεων.

Σήμερα θα σας δώσαμε περισσότερες λεπτομέρειες. Ας ξεκινήσουμε με την ACROBASE.

Πρόκειται για μία από τις παλαιότερες βάσεις στην Αθήνα, και ιδρυτής της και χειριστής του συστήματος είναι



# MODEMS

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

α κύριας Στέλιας Χαμόδρακας.

Η μαρφή της έχει αλλάξει αρκετές φορές σε σχέση με το ξεκίνημά της, και σήμερα "τρέχει" κάτω από το πρόγραμμα MAJOR BBS.

Οι χρήστες δε χρησιμαπαιούν τα πραγματικά τους ανόματα, αλλά ψευδώνυμα. Η λειταυργία της είναι εικασιτετράωρη και έχει και μία δεύτερη τηλεφωνική γραμμή, με αριθμό 8815616, η οποία λειταυργεί από τις οκτώμιση τα βράδυ μέχρι τις ακτώμιση τα πρωί.

Τα κύρια χαρακτηριστικό της, που οφείλεται στο MAJOR BBS, είναι ότι επιτρέπει τη συναμιλία παλλών χρηστών μεταξύ τους, ανάλαγα με ταν αριθμό των διαθέσιμων τηλεφωνικών γραμμών. Ετσι μπαρούν να γίναν συζητήσεις "στραγγυλής τραπέζης", ή μάλλον... στραγγυλαύ τηλεφώνου!

Αλλα χαρακτηριστικό της είναι τα παλλά και καλά clubs που διαθέτει, εί-

κασι συναλικά (!), και τα μηνύματά του, καθώς έχει γίνει εξελληνισμός του πραγράμματος λειταυργίας του.

Υπάρχουν clubs γλωσσών, όπως C, Pascal και Clipper, Ada, Madula 2 και Lisp, ειδικά clubs όπως Auta club, Mata club, Atari club, Amiga club και Science club, αλλά καλύπτανται και θέματα όπως AI (Τεχνητή Ναημασύνη), Φιλασαφία (!), Μαυσική, Βιβλία, Γέλια και άλλα.

Στα ενδιαφέροντα της βάσης δε περιλαμβάνονται τα online παιχνίδια, ενώ υπάρχουν αρκετά πραγράμματα για όσους θέλουν να πλατίσουν τη συλλογή τους.

**Μ**ια διαφορετική βάση είναι η LINK.

Ο πρασαναταλισμός της είναι επαγγελματικός, δηλαδή οι χρήστες γράφονται συνδραμητές και απακτούν πρόσβαση σε μια μεγάλη



συλλαγή προγραμμάτων με μέγεθος σχεδόν 1 GB (!).

Δεν είναι όμως αυτό το μόνο χαρακτηριστικό της. Είναι κι αυτή από τις παλαιότερες βάσεις στην Αθήνα.

Αυτή τη στιγμή λειτουργεί κάτω από τα PCBOARD και τα PRO-DOOR, τα απαία προσωπικό θεωρώ από τα πιο εύχρηστα και φιλικά προγράμματα λειτουργίας για βάσεις. Φυσικά, δεν έχει τη δυνατότητα του MAJOR BBS για συναμίγλια μεταξύ των χρηστών.

Η λειτουργία της βάσης είναι εικασιτετρώρη και σε αυτή υπάρχουν τρία clubs, ένα με γενικά θέματα, ένα αφιερωμένα στους ιαύς και ένα τρίτα για θέματα προγραμματισμού.

Απαυσιόζουν και από εδώ τα online παιχνίδια, καθώς άλλωστε η βάση δίνει έμφαση στα προγράμματα.

Χειριστές του συστήματος είναι οι κύριοι Γιώργος και Λευτέρης Καλαμαρός και Πόρης Μιχαλάς.

**Ε**να χρήσιμα χαρακτηριστικό της βάσης, ή μάλλον του PCBOARD, είναι η Τρόπεζα Χρόνου, στην απαία μπαρεί κανείς να απαθηκεύει χρόνο και να τον χρησιμαπαιήσει αργότερα. Μια άλλη βάση είναι η AMAZING REMOTE. Επίσης παλιά βάση, έχει χειριστή συστήματος τον κύριο Δημήτρη Καυμανόκα. Τα πρόγραμμα λειτουργίας της βάσης είναι τα MAXIMUS BBS.

Κύρια χαρακτηριστικό της βάσης είναι πως είναι μέλας του διεθναύς δικτύου FIDO.

Έτσι, εκτός από τα ταπικά clubs μπαρεί κανείς να βρει clubs από όλη την Ελλόδα, καθώς και Διεθνή, ένα από τα πιο γνωστό από τα απαία είναι τα VIRUS club, με θέμα, τι άλλα..., τους ιαύς. Η βάση δέχεται και αυτή συνδραμητές και διαθέτει μια αξιόλαγη παικίλια προγραμμάτων.

Υπάρχουν ακόμη online παιχνίδια, που θα σας κρατήσουν τα ενδιαφέρον για παλύ ώρα.

Η λειτουργία της είναι συνεχής, εικασιτέσσερεις ώρες τα εικασιτετρώρη. Τελευταία βάση για σήμερα, μια βάση που έχετε ξανακαύσει από τα περιαδικό μας.

**Π**ρόκειται για την TELE-C, που είναι από τις νεώτερες βάσεις στην Αθήνα. Χειριστές συστήματος είναι οι Ίων Πανίδης και ο Βασίλης Μπαλαύρδας, ενώ η λειτουργία της βάσης είναι εικασιτετρώρη.

Χαρακτηριστικά της είναι τα προγράμματα που διαθέτει και τα club της

NASA, όπου υπάρχουν πληροφορίες από τη NASA BBS, στην Αμερική. Υπάρχουν ακόμη θέματα γύρω από τα υπερφυσικό φαινόμενα και τα SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence) ή Αναζήτηση για Εξωγήινη Ναημοσύνη).

Όπως βλέπετε, όλες οι βάσεις έχουν κότι ξεχωριστό να προσφέρουν. Όλες δίνουν τη δυνατότητα ανταλλαγής μηνυμάτων και διαθέτουν, άλλες περισσότερα και άλλες λιγότερα, πολλά όρθρα για διάφορα θέματα.

Παρόδειγμα τα άρθρα της LINK για τους τύπους των σκληρών δίσκων, και τα όρθρα της ACROBASE με θέμα τα ναρκωτικά.

Άλλες βάσεις πόλι δίνουν τη δυνατότητα για επικοινωνία με όλη την Ελλόδα, ή και τον κόσμο ακόμη, όπως η AMAZING REMOTE μέσω του FIDO. Τελευταία πόντως συζητείται η δυνατότητα να εισέλθουν στα δίκτυα οι περισσότερες Αθηναϊκές βάσεις.

**Γ**ενικά, στην Αθήνα και τις άλλες μεγάλες πόλεις της Ελλάδας, όπως η Θεσσαλονίκη και η Πότρα, υπάρχουν αρκετές βάσεις που έχουν να προσφέρουν κότι σε όλους τους χρήστες.

Τα μεγαλύτερα πρόβλημα είναι η ποιότητα των τηλεφωνικών γραμμών, που δυσκαλεύει τη σωστή επικοινωνία.

Με την εγκατάσταση όμως των νέων ψηφιακών κέντρων που έχει εξαγγελθεί, ελπίζεται ότι τα πρόβλημα θα λυθεί. Αν είναι να πληρώνουμε ακριβότερα τα τηλεφωνήματα, ταυλόχιστα να είμαστε σε θέση να τα κάναυμε χωρίς προβλήματα.

Ενα ακόμη πρόβλημα που παρατηρείται

στις ελληνικές βάσεις, αλλά και γενικά-τερα, είναι μια έλλειψη αργόνωσης και συντονισμού, σε μερικές ταυλόχισταν περιπτώσεις.

Τα γεγανός είναι ότι ενώ δεν είναι δύσκαλα να ξεκινήσει η λειτουργία μιας βάσης, είναι αρκετό δύσκαλα, τόσα από πλευράς προσπόθειας που απαιτείται όσο και από αικαναιμικής απόψεως, να συνεχίσει η σωστή λειτουργία μιας βάσης.

Και επειδή η καινότητα των φίλων των βάσεων είναι πολύ "ζωντανή" - και χόρη και στα χαρακτηριστικά της φυλής μας... - δε λείπουν οι παρεξηγήσεις, καμμιό φορά και οι διαμόχες, που κόναυν τα πρόγματα πιο δύσκαλα. Με καλή θέληση όμως, όλα αυτό ξεπερνούνται και η κατάσταση διαρκώς βελτιώνεται.

Στα επόμενα τεύχη, θα σας μιλήσουμε και για άλλες βάσεις και θα έχαυμε την ευκαιρία να γνωρίσουμε μερικό από τα madems που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, όπως και μερικό από τα πιο δημαφιλή προγράμματα επικοινωνιών. Για την ώρα, γεια σας και καλές συνδέσεις!

# PLOT

# No1

**ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ  
ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ  
MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

**ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ  
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541**

# ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

**A**π' ότι βλέπω, αν κρίνω απο τις φωτογραφίες και τα καρτ-ποστάλ που στείλατε στα περιοδικό, τα καλοκαίρι το περάσατε χωρίς να αγγίξετε ούτε ένα πλήκτρο. Εσείς δεν είστε απλώς USER(S), αλλά SUMMER USER(S)!!

Οι φωτογραφίες και οι κάρτες που στείλατε αν και αρκετές δεν θα τις δημοσιεύσαμε όλες (καταλαβαίνετε α χώρας...). Θα δημοσιεύσουμε όμως τις πιο πρωτότυπες απ' αυτές. Οι νικητές κερδίζουν δέκα πόστερ (α καθένας παρακαλώ!), με θεματογραφία απο τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Τα πόστερ τα παραλαμβάνετε καθημερινά απο τα γραφεία μας.

## Ο Ν Ο Μ Α Τ Α Ν Ι Κ Η Τ Ω Ν

Κτιστόπουλος Γιάννης  
Φωτιάδης Παναγιώτης  
Βασίλης και Θανάσης Χρυσός  
Αρούκατος Νίκος  
Παναγόπουλος Παναγιώτης  
Βαμβακόπουλος Γιάννης  
Κρασάκης Αλέξης  
Χαραλαμπίδης Ιωάννης

**1** Τα εικανιζόμενα ζωάκι έχει πραέρθει απο διασταύρωση θηλυκής χήνας και αρσενικής γαλαπαύλας. (Σημ. Αρχιαντάκτη: Τα Χριαταύγεννα αε περιμέναμε απο τα γραφεία μας, μαζί με τα ζωάκια... ΣΛΟΥΡΠ!!!)

**2** Απο ενα μικρό πανηγύρι γειτανιάς, στη Θεσσαλονίκη (άαχετα και πρωτότυπα!!!)

**3** Αθεράπευτα ρομαντικά τα αδέρφια, γι' αυτό διαλέγω μία φωτογραφία, αλλά εσείς μαιράζεατε τα πόστερ. OK;

**4** Πω!Πω! Μέχρι και στη Γερμανία κυκλοφορεί τα USER!!!

**5** Βρε Παναγιώτη ατα θυμαράκια θα μας ατείλεις!!!





plus  
6128



## Αν ψάχνετε για τον καλύτερο...!

- Με ■ ενσωματωμένο drive,  
■ δυνατότητα να δέχεται cartridges (ως 512 KB!),  
■ στερεοφωνικό ήχο,  
■ υψηλής ανάλυσης γραφικά,

ο συνεχιστής του θρυλικού 6128 αποτελεί  
σήμερα την καλύτερη επιλογή για ψυχαγωγία και  
εκπαίδευση στον προγραμματισμό!

# AMSTRAD

Το ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ Το ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 5230 742-3-4  
TELEX: 223662 POLI GR - FAX: 5228054

• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:  
ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814

• ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 262 23 - ΤΗΛ.: (061) 271993

και  
464 plus

## 6128 plus

Ψυχαγωγία και μάθηση!

- Ενεξεργιστής Z80 - 128 K RAM
- 16/27 χρώματα (16/4096 χρώματα στο Cartridge)
- 640 x 200 pixels ■ 16 sprites
- QWERTY πληκτρολόγιο τύπου PC
- Θύρα centronics (εκτυπωτού)
- Θύρα επέκτασης ■ 2 θύρες joysticks
- Θύρα εξωτερικού ηχείου
- Θύρα αναλογικού joystick (τύπου PC)
- Θύρα για light-gun
- 3 κανάλια ήχου με 8 οκτάβες stereo
- 80 x 25 έγχρωμη ή μονόχρωμη stereo οθόνη
- Δώρο ένα cartridge



# ΚΑΖΑΜΙΑΣ '91



Ταύρος



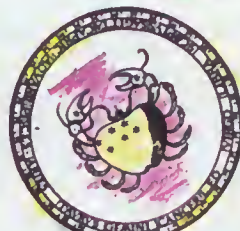
Σίδουροι



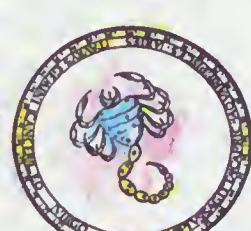
Ζυγός



Κριός



Καρκίνος



Σκορπιός



Λέων



Παρθένος



Τοξότης



Αιγόκερκος



Υδροχίος



Ιχθύεις

**Ο** Δεκέμβριος και ο Ιανουάριος είναι μήνες προγραμματισμού. Είναι η εποχή που ο καθένας μας κάνει τα σχέδιά του για τον καινούριο χρόνο. Αυτόν τον καιρό είναι συνηθισμένο να δημοσιεύονται διάφοροι καζαμίες. Εμείς δεν ήταν δυνατό να υστερήσουμε σε κάτι τόσο σημαντικό, κάτι που μπορεί να σημαδέψει –για πάντα ίσως– τη ζωή σας. Ετσι συμβουλευτήκαμε τον γνωστό Γερμανό αστρολόγο Leo Kurt, που προσφέρθηκε οικειοθελώς να δημοσιευτούν – αποκλειστικά στο περιοδικό μας– οι προβλέψεις του για το 1991.

(ΒΟΗΘΕΙΑ ΜΑΣ)



## KΡΙΟΣ

21 ΜΑΡΤΙΟΥ - 19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ

Για σας τους περήφανους Κριούς, το 1991 θα είναι μια απαίσια χρονιά. Χι! Χι! Στην αρχή του χρόνου όλα θα πάνε στραβά και ανάποδα. Η Amiga σας θα τρελλαθεί και θα αρχίσει να καταπίνει τις αγαπημένες σας δισκέτες. Τα φώτα στο σπίτι σας θα αναβοσβήνουν και θα ζήσετε υπέροχες τρομακτικές βραδιές, καταδιωκόμενοι από εξαγριωμένα joystick. Αλλά η χρονιά θα τελειώσει ευχάριστα. Ο Amiga-ψυχίατρος θα βρει τη λύση και όλα θα γίνουν όπως πρώτα.

## ΤΑΥΡΟΣ

20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ - 20 ΜΑΙΟΥ

Εσείς οι Τούροι θα αντιμετωπίσετε ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα. Το νο πουλήσατε τον 6128 σας, σας έχει γίνει ψύχωση. Θα τρέχετε πονικόβλητοι στους δρόμους, με το μότιο σας να γυαλίζουν από την τρέλλο. Θα παροκολότε και θα απειλείτε όποιον βρίσκεται μπροστά σας (η πίσω σας). Η Hardware-Police θα σας καταδιώκει και θα γίνετε διόσημοι, σαν την Μπόννου και τον Κλόιντ. Θα τοξιδέψετε ποντού, Αφρική, Ασία, Βόρειο και Νότιο Πόλο καθώς και στις υπόλοιπες μικρές ηπείρους. Ολο όμως δείχνουν ότι τελικό θα το κατοφέρετε (Γουάου!). Οι Εσκιμώοι θα πληρώσουν χιλιάδες δέρματα φώκιας για να ταν αγοράσουν και όλοι θα μείνετε ευχοριστημένοι.

## ΔΙΔΥΜΟΙ

21 ΜΑΙΟΥ - 21 ΙΟΥΝΙΟΥ

Οι Δίδυμοι είναι διφορούμενοι χαρακτήρες. Ποτέ δεν ξέρεις τι θα κάνουν την επόμενη στιγμή. Αυτό όμως δεν λέει τίποτα. Η χρονιά σας θα είναι ήσυχη. Ούτε εφιάλτες, ούτε καταδιώξεις. Κάποιος όμως από εσάς θα γίνει ο μεγάλος ευεργέτης των GAME-USERS. Θα ανακαλύψει την Amiga 5.000.000 και θα γεμίσει λεφτά και ευγνωμοσύνη. Τυχερός σας αριθμός ο 65.432.536.254.

## ΚΑΡΚΙΝΟΣ

22 ΙΟΥΝΙΟΥ - 22 ΙΟΥΛΙΟΥ

Εσείς οι Κορκίνοι είστε ευαίσθητοι. Προσέχετε και ογοπάτε το computer σας, σον νο ήταν APPLE MAC II FX. Αλλά αυτό θα σας πουλήσει. Γύρω στα μέσο της χρονιάς θα σας ζητήσει διοζύγιο, γιατί θα βρεί τον έρωτα της ζωής του. Η γειτόνισσα, μια Sega MegaDrive, θα του πόρει το μυολό. Τους επόμενους μήνες θα είστε οπορηγόρητοι. Αλλά μην οπελπίζετε. Κάπου υπάρχει και γιο σας ένα computer για να το ερωτευθείτε και νο ζήσετε μαζί του έναν ονθόσπορτον θίο.





## ΛΕΩΝ

23 ΙΟΥΛΙΟΥ - 22 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

Τα λιοντάρια του ζωδιακού κύκλου. Αγριοι και ατίθασοι. Αυτή τη χρονιά θα σπείρετε τη δυστυχία γύρω σας. Με νέα περιήστροφα ιών για υπολογιστές, θα γυρίζετε στους δρόμους και θα πληγώνετε τα άμοιρα και ανυπεράσπιστα computers που θα βλέπετε στο γύρω ανοιχτά παράθυρα. Θα γίνετε αντικείμενο μίσους και πάθους. Προσέξτε! Κάπου μπορεί να την πατήσετε. Οι ιοί δεν έχουν μπέσα.

## ΠΑΡΘΕΝΟΣ

23 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ - 22 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ

Άλλο ένα ευαίσθητο ζώδιο. Εσάς τι θα σας κάνουν; Έχετε τάσεις αυτοκτονίας. Δεν μπορείτε άλλο. Τη μια φορά δεν τρέχουν τα προγράμματα, την άλλη σας πυροβολεί ένας Λέων τον υπολογιστή. Είστε για κλόματα. Πρέπει όμως να διατηρήσετε την ψυχραιμία σας. Θα έρθουν και καλύτερες μέρες. (Δεν προβλέπεται για το 1991. Αν θέλετε, μπορείτε να αυτοκτονήσετε.)

## ΖΥΓΟΣ

23 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ - 23 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

Αμμοθύελλες, κυκλοφοριακό χάος, άγχος. Όλη σας τη χρονιά θα την περάσετε στο κέντρο της Αθήνας προσποθώντας να παρκάρετε τον καινούριο 32μπιτο αυτοκίνητο-υπολογιστή σας. Θα θυμώσετε, θα παρακαλέσετε, θα γεράσετε πάνω στο joystick. Θα μαλλιάσουν οι χούφτες σας. Θα ασπρίσουν τα μαλλιά σας. Οι chip-τροχονόμοι θα σας θάψουν μέσα στις κλήσεις και θα χρειαστεί να δουλεύετε τα επόμενα 25 χρόνια για να μπορέσετε να τις πληρώσετε. Δεν έγινε όμως και τίποτα. Να θυμάστε πάντα ότι κάποιος άλλος μπορεί να περνάει χειρότερα από εσάς.

## ΣΚΟΡΠΙΟΣ

24 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ - 22 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

Για σας η χρονιά αυτή οικονομικά δεν θα είναι μάλλον και τόσο καλή. Εξοδα, έξοδα, πολλά έξοδα θρε παιδί μου. Βλόδες στο σύστημα, θλόδες στο σπίτι, θλόδες σ'εσάς, θλόδες παντού. Και σον νο μην φτόνουν όλα αυτά, το computer σας θα αρχίσει να κάνει τρελλό έξοδα. Θα φορτώνει συνέχεια τις πιστωτικές σας κάρτες. Θα αγοράσει το κτίριο της θουλής με δόσεις και δεν θα ξέρετε πως να πληρώσετε τα γραμμάτια. Οι τρόπεζες θα σας κυνηγάνε, η κυβέρνηση θα σας κυνηγάει και εσείς θα κυνηγάτε το computer σας. Τι να σας πω λοιπόν; Σας εύχομαι κολό τρέξιμο.

## ΤΟΞΟΤΗΣ

23 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ - 21 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

Η προσωπικότητά σας θα διχαστεί φέτος. Θα κάνετε το μεγάλο λάθος όταν θα χρειαστεί να αποφασίσετε τι υπολογιστή

θα πάρετε. Θα συμβουλευτείτε τον αγαπημένο σας και εχέ-μυθο φίλο. Θα κατασκηνώσουν λοιπόν έξω από το σπίτι σας όλοι οι dealers της αγοράς και θα σας πολιορκούν για να πάρετε το δικό τους υπολογιστή. Θα απελπιστείτε, θα παραφρονήσετε, θα σκεφτήτε πολλές λύσεις που καμμία δεν θα αποδώσει. Τελικά όμως η λύση θα έρθει προς το φθινόπωρο. Θα τους σκοτώσετε όλους και θα περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας ειρηνικά, στη φυλακή.

## ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ

22 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ - 19 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

Εσείς οι Αιγόκεροι θα πρέπει να προσέξετε την υγεία σας για φέτος. Εξωγήινα σούπερ-computers έχουν προσυλητήσει και το δικό σας, το οποίο προσπαθεί να σας κάνει κακό, με τις τρομερές του ακτινοβολίες. Προς το καλοκαίρι θα το καταλάβετε και θα αρχίσετε μία τρομακτική μάχη. Θα χρησιμοποιηθούν όλα τα όπλα. Το σπίτι σας θα είναι σαν βομβαρδισμένο. Το computer θα πάρει με το μέρος του και τις άλλες ηλεκτρικές και ηλεκτρονικές σας συσκευές. Τηλεόραση, θίντεο, ψυγείο. Το μόνο που θα σας μείνει πιστό θα είναι το πλυντήριο, το οποίο με τους τρομακτικούς του θορύβους θα σπέρνει τη νύχτα τον πανικά στον εχθρό. Μαζί του θέβαια θα είναι και ο ηλεκτρικός κουνουποδιώκτης, αλλά αυτός δυστυχώς δε θα καταφέρει και πολλά πράγματα. Η έκβαση της μόχνης είναι αθέβαιη όμως. Προσέξτε! Ο ανοξείδωτος κάδος μπορεί να φερθεί ακουριασμένα.

## ΥΔΡΟΧΟΟΣ

20 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ - 18 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

Η χρονιά σας θα είναι γεμάτη οράματα. Θα ονειρεύεστε να αποκτήσετε την Amiga 3000 ή την 5000 ή την 8000 κλπ. Δεν θα έχετε όμως τα λεφτά. Εμμεσα, θα λέτε σε γνωστούς και φίλους, ότι για τα γεννέθλιά σας θέλετε να αποκτήσετε ένα computer. Ετσι θα περιμένετε μήπως κάποιος απ' όλους σας κάνει το μεγάλο δώρο. Τη μέρα όμως των γενεθλίων σας θα γίνει χαμός! Όλοι σας οι φίλοι θα σας φέρουν από ένα... SPECTRUM (τον απλό, αυτόν με τα λαστιχένια πλήκτρα)! Θα λιποθυμήσετε, θα πάθετε ΤΑΡΑΧΗ και τελικά θα μείνετε μόνοι σας παρέα με... 382 SPECTRUM!

## ΙΧΘΕΙΣ

19 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ - 20 ΜΑΡΤΙΟΥ

Οι τελευταίοι του ζωδιακού κύκλου. Αλλά όχι οι τυχεροί. Θα πέσετε θύματα κλοπής πολλές φορές. Θα σας αδειόζουν το σπίτι, αλλά το μόνο που δεν θα σας κλέβουν, θα είναι το computer σας. Θα παραξενευτείτε, θα βάλετε ιδιωτικό ντετέκτιβ και τελικά θα βρείτε τη μεγάλη λύση. Ο computer σας είναι συνεργάτης της σπείρας που σας κλέβει! Τους ανοίγει την πόρτα όταν λείπετε και παίρνει προμήθεια 30% από τα κλοπιμαία! Θα γίνει μεγάλο κυνηγητό. Οι σκληροί του Σικάγο θα έρθουν από την Αμερική και όλοι μαζί θα κυνηγότε τον Αλ-Καπόνε-Αταρί, στο στενό του Μετοξουρ-γείου. Ο Αλ-Καπόνε-Αταρί θα ξεγλυστράει συνέχεια, αλλά στο τέλος όλα θα λήξουν ομοιά. Για ποιον όμως; Αυτό είναι έκπληξη. Συνέχεια τον επόμενο χρόνο...

**Σημείωση Αρχισυντάκτη**  
Ευτυχώς που δεν είμαι Κρίος. Αυτά τα Joysticks...





**Το καλύτερο κατάστημα  
μουσικής στα**

**ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ**

**ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ  
και στα Computers**

**HOME COMPUTERS  
FLOPPY DISK DRIVES  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ  
MONITORS**

**ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ  
COMPACT DISCS  
Ενοικιάσεις ηχητικών  
για PARTY**

**KILLING GAME SHOW  
THE SPY WHO LOVED ME  
SUBBUTEO**

**ORIENTAL GAMES  
SHADOW OF THE BEAST**

**KICK OFF**

**RAMBO**

**NINZA SPIRIT**

**BATMAN**

**MOONWALKER**

**ANARCHY**

**BLOCK OUT**

**COMPO RACER**

**PIRATES**

**P47**

**MIDWINTER**

**INDIANA JONES**

**VENUS**

**ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ**

**JOYSTICKS  
MOUSE  
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ  
ΑΞΕΣΟΥΑΡ**

**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
SOFTWARE  
AMIGA, ATARI ST  
AMSTRAD 6128, PC**

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ**

**AMIGA 500  
+ MONITOR 1084  
217.000 ΜΕ ΤΟ ΦΠΑ**

**ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127  
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358**



# ΒΙΒΛΙΟ



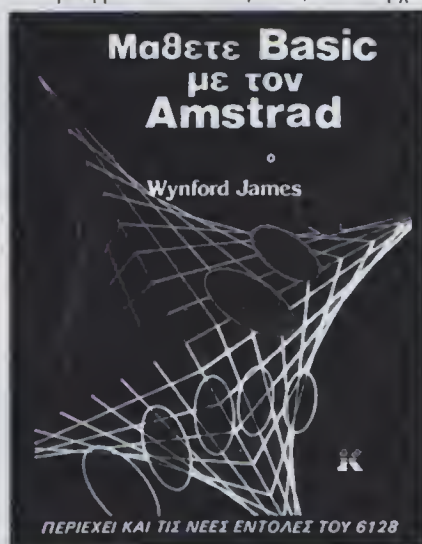
# ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

**Μ**ια καινούρια στήλη έχει πάντα πολλές φιλοδοξίες. Η ΒιβλιοΠαρουσίαση φιλοδοξεί να σας ενημερώσει για παλιές και νέες κυκλοφορίες βιβλίων με αντικείμενο -τι άλλους- τους υπολογιστές και να σας δώσει την ευκαιρία να κάνετε μια σωστή επιλογή του βιβλίου που σας ενδιαφέρει, παρουσιάζοντας κάθε φορά βιβλία ποικίλων θεμάτων. Η αρχή γίνεται με δυο βιβλία για τον Amstrad σχετικά με τη Basic και τα Γραφικά, καθώς και ένα ακόμα που ασχολείται με τη γλώσσα Fortran. Καλή αρχή λοιπόν.



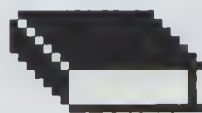
**ΤΙΤΛΟΣ:** ΜΑΘΕΤΕ BASIC ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** WYNFORD JAMES  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 230  
**ΤΙΜΗ:** 1900

**Ε**να βιβλίο για όσους δεν έχουν μεγάλη πείρα πόνω σταυς υπαλαγιστές και θέλουν να γνωρίσουν καλύτερα τον Amstrad 464/664/6128. Περιλαμβάνει έντεκα κεφάλαια, ενώ υπόρχει



και ένα παράρτημα που περιέχει ένα πρόγραμμα για δημιουργία ελληνικών χαρακτήρων στον Amstrad. Συνολικό στις περίπου 230 σελίδες του αντιμετωπίζονται θέματα όπως η χρήση αλφαριθμητικών και πινόκων, ο σχεδιασμός απλών παιχνιδιών και γραφικών και η παραγωγή ήχων και μουσικής. Ας τα δούμε πια αναλυτικό. Αρχικό δίνονται οδηγίες για τα στήσιμα του υπαλαγιστή, τη σύνδεσή του με τα περιφερειακά, τη γνωριμία με τα πληκτρολόγια και γίνεται μια εισαγωγή σε μερικές ενταλές της BASIC και του CP/M. Μετό την πρώτη γνωριμία που απευθύνεται σε όσους δεν έχουν μεγάλη πείρα με τον υπολαγιστή, ακολουθεί μια λεπτομερέστερη ανόλυση του τι είναι οι υπαλαγιστές, πώς γίνεται η επικοινωνία τους με το χρήστη, τι είναι και πώς λειτουργούν η μνήμη RAM, η μνήμη ROM και η αθόνη και εξηγούνται μερικές πρώτες απλές ενταλές της BASIC. Πριν ασχληθεί με τις εντολές της Basic, ο συγγραφέας εξηγεί τη χρήση του editor, και ιδιαίτερα τα πώς γίνεται η διόρθωση μιας λανθασμένης εντολής με τη βοήθεια των πλήκτρων διαγραφής και οντιγροφής. Εξηγείται ακόμη η χρήση και η ένναια των μεταβλητών

και αναφέρονται μερικές ενταλές εισόδου, καθώς και μερικό παραδείγματα χρήσης των διαφόρων πράξεων. Τα τρίτα κεφάλαιο καταπιάνεται με τα γραφικά. Αναλύονται οι διάφορες καταστάσεις της αθόνης και εξηγείται η χρήση των παραθύρων και η λειτουργία τους, ενώ τα δύο επόμενα κεφάλαια ασχολούνται με τους βρόγχους FOR και WHILE, την είσοδο δεδομένων με τις ενταλές READ...DATA, τους τελεστές AND και OR, καθώς και με τις διάφορες μαρφές με τις οποίες χρησιμαπαιαύμε την ενταλή IF...THEN...ELSE. Στη συνέχεια, το βιβλίο προχωράει στην εξέταση των αλφαριθμητικών παραστάσεων και των πινάκων, ενώ στα όγδοο κεφάλαια δίνονται παραδείγματα σχεδιασμού και χρήσης χαρακτήρων αριζόμενων από το χρήστη (User Defined Graphics) και αναπτύσσεται ένα παιχνίδι που κάνει χρήση τέτοιων χαρακτήρων. Τα ειδικά πλήκτρα λειτουργιών (function keys) είναι τα θέμα του ένατου κεφαλαίου, όπου δείχνεται ο τρόπος προγραμματισμού τους από το χρήστη, ενώ παράλληλα δίνονται και γενικότερες οδηγίες για το σωστό σχεδιασμό και τη διόρθωση των σφαλμάτων ενός προγράμματος. Τέλος, το δέκατο κεφάλαιο ασχολείται με την παραγωγή ήχων και μουσικής, ενώ στα ενδέκατα τα θέμα είναι τα αρχεία και η χρήση τους. Σε κάθε κεφάλαιο υπάρχουν παλλό παραδείγματα προγραμμάτων, ενώ δε λείπουν και οι ασκήσεις που βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των θεμάτων. Ακόμη, σε τακτό διαστήματα υπάρχουν σύνταμες ανακεφαλιώσεις των όσων έχουν λεχθεί μέχρι εκείνο τα σημεία, ώστε να έχει ο αναγνώστης μια καλύτερη οντίληψη του συνόλου της ύλης. Συνολικό, είναι ένα καλό βιβλίο για όσους κατόχους του Amstrad 464/664/6128 ενδιαφέρονται να εξαικειωθούν με τον υπαλαγιστή τους.



**ΤΙΤΛΟΣ:** ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΝ AMSMTRAD  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** ROBELL RANSOM  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 250  
**ΤΙΜΗ:** 1900

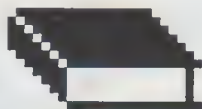
**Α**λλο ένα βιβλίο για τον Amstrad, πια ειδικό οπτή τη φορά. Στις διακόσες πενήντα σελίδες του ο συγγραφέας ασχολείται με θέματα όπως ο σχεδιασμός ευθειών και καμπυλών, τα fractals, τα διδιάστατα και τρισδιάστατα σχήματα, τα "ελεύθερο" σχέδια, τα "επαγγελματικό" γραφικό και άλλα παλλά.

Συγκεκριμένα, το βιβλίο δεν ασχολείται με το σχεδιασμό γραφικών για παιχνίδια ή συναφείς χρήσεις (sprites), αλλά με τα γραφικά γενι-



κότερα. Τα προγράμματα του βιβλίου βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των άσων παρουσιάζονται, ενώ παράλληλα συγκρατούν ένα σύνολο από χρήσιμες ραυτίνες για προσωπική ή και επαγγελματική χρήση. Αφού δοθεί ένας αρχικός ορισμός του τι είναι τα γραφικά, εξετάζεται ο τρόπος που αυτά παράγονται στους υπολογιστές και μάλιστα στις διάφορες καταστάσεις οθόνης γραφικών του Amstrad. Παράλληλα θίγεται το ζήτημα της εκτύπωσής τους σε κόποιο εκτυπωτή. Στη συνέχεια δείχνεται πώς μπορεί κανείς να σχεδιάσει ευθείες, καμπύλες και διανύσματα και παρουσιάζεται ένα πρόγραμμα δημιουργίας fractals. Το τρίτο και το τέταρτο κεφάλαιο είναι από τα σημαντικότερα, αφού το πρώτο από αυτό ασχολείται με τις δομές δεδομένων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία και απεικόνιση των γραφικών και

ενδιαφέρον που αναλύεται λεπτομερώς. Τέλος, σε δύο παραρτήματα βρίσκονται οι εντολές που χρησιμοποιεί ο Amstrad για να σχεδιάσει γραφικά και κείμενο, καθώς και μια περιγραφή της διαδικασίας των διαφόρων μετασχηματισμών μέσω πινάκων. Το βιβλίο απευθύνεται σε αναγνώστες που έχουν ήδη εξοικειωθεί με τον υπολογιστή τους και έχουν κιάλας απακτήσει κάποια προγραμματιστική πείρα. Δεν είναι ένα παιχνίδι, αλλά ένα πραγματικό εργαλείο για όσους ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με τα γραφικά των υπολογιστών. Η παρουσίαση των θεμάτων είναι σαφής και κατανοητή και τα συνιστούμε σε όσους ψάχνουν για κάτι ανάλογο.



**ΤΙΤΛΟΣ:** Η ΓΛΩΣΣΑ FORTRAN 77  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** JOHN SHELLEY  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 240  
**ΤΙΜΗ:** 1900

**Τ**ο βιβλίο ασχολείται με τη γλώσσα FORTRAN (όπως φαίνεται και από τον τίτλο του), και μάλιστα με την έκδοσή της που είναι γνωστή με το όνομα FORTRAN 77.

Έχει γραφτεί με σκοπό να βοηθήσει όσους γνωρίζουν ελάχιστα ή καθόλου κάποια άλλη γλώσσα προγραμματισμού, να μάθουν τα βασικά στοιχεία προγραμματισμού με τη γλώσσα FORTRAN. Η δομή του βιβλίου είναι τέτοια ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διδασκαλία σε αμεινάρια μιας εβδομάδας για φοιτητές ή οπουδαστές.

Η έμφαση δίνεται στην κατανόηση από τον αναγνώστη των βασικών χαρακτηριστικών της γλώσσας, και όχι στην πλήρη και λεπτομερή περιγραφή της. Αφού αναφερθεί η ιστορική εξέλιξη της γλώσσας, ο αναγνώστης εισάγεται στην έννοια του προγραμματισμού και παρατίθενται τεχνικές για το σωστό σχεδιασμό των προγραμμάτων.

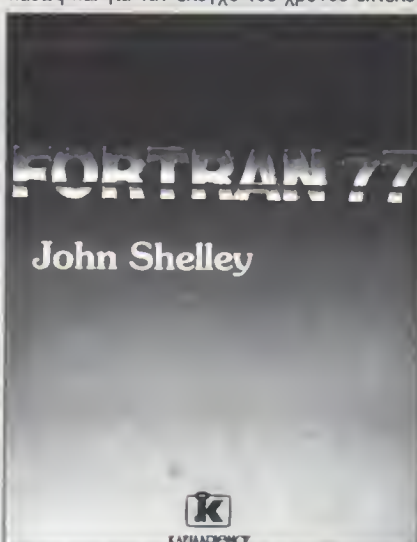
Τονίζεται πόση σημασία έχει η ανάλυση των συνθηκών και δεδομένων του προβλήματος και πόσο είναι οκόπιμη η οικοδόμηση του προγράμματος από μικρές, αυτόνομες ρουτίνες. Κατάπιν γίνεται μια γνωριμία με τα βασικά χαρακτηριστικά της γλώσσας, όπως το σύνολο των χαρακτήρων της το είδος των σταθερών και των μεταβλητών της, και ακολουθεί η εξοικείωση με τις εντολές εισόδου/εξόδου και με τα χειρισμό αρχείων. Το επόμενο κεφάλαιο ασχολείται με τις αριθμητικές πράξεις στην FORTRAN 77 και την προτεραιότητά τους, τις μετατροπές τύπου και τις ενσωματωμένες αριθμητικές συναρτήσεις. Το επόμενο βήμα είναι η εξέταση των εντολών επανάληψης και

λήψης αποφάσεων (GOTO, IF...THEN...ELSE, CONTINUE), καθώς και των λογικών και σχεσιακών τελεστών (.EQ., .NOT. ...) Έπειτα εξετάζονται οι σταθερές και οι μεταβλητές τύπου χαρακτήρα, και η εντολή FORMAT. Εξετάζονται ακόμη οι πίνακες και οι εντολές DIMENSION και PARAMETER. Κατόπιν εξηγείται η χρήση της εντολής επανάληψης DO και οι περικλειόμενοι βρόχοι. Σε όλη την πορεία υπάρχουν πολλές ασκήσεις και επισημάνσεις, ώστε να εμπαιδώνεται η ύλη και να τανίζονται τα σημαντικά στοιχεία της γλώσσας. Στο ενδέκατο κεφάλαιο εξετάζεται η χρήση υπορουτινών με την εντολή CALL και εξηγείται η σωστή χρήση των ορισμάτων. Στο ενδέκατο κεφάλαιο δίνονται γενικότερες οδηγίες για τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να γίνεται ο προγραμματισμός, καθώς και για τον έλεγχο του χρόνου εκτέλε-



ανάπτυξης ένα πρόγραμμα σχεδιασμού, που θα εμπλουτιστεί στα επόμενα κεφάλαια.

Το δε τέταρτο κεφάλαιο ασχολείται με μετασχηματισμούς συντεταγμένων, περιστροφές, μεταφορές και αλλαγές κλίμακας των διαφόρων διδιδότατων σχημάτων, ενώ θίγει και το θέμα των παραθύρων και του zooming. Στη συνέχεια, αντικείμενα εξέτασης είναι τα επαγγελματικά γραφικά, όπως είναι οι πίτες, τα γραφήματα, τα ραβδογράμματα και τα ιστογράμματα, ενώ ακολουθεί η κατασκευή ενός προγράμματος σχεδίασης, που θα αναπτυχθεί περισσότερο στα επόμενα κεφάλαια. Τα δύο επόμενα κεφάλαια ασχολούνται με τριδοιόστατα σχήματα και τις προβολές τους πάνω σε μια επιφάνεια, καθώς και την υλοποίηση της περιστροφής, της μεταφοράς και της αλλαγής κλίμακας τους. Εξετάζονται ακόμη τρόποι για την αφαίρεση "κρυμμένων" γραμμών από ένα τριδοιόστατο σχέδιο, σε σχέση με τα προγράμματα που αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Στο τελευταίο κεφάλαιο, χρησιμοποιούνται οι γνώσεις που έχουν ήδη αποκτηθεί για να σχεδιαστεί μία εφαρμογή-δείγμα, ο σχεδιασμός μορίων στις τρεις διαστάσεις, ένα θέμα



σης και την εκτύπωση των αποτελεσμάτων, ενώ δίνονται τεχνικές για την εκοφολμότωση.

Το δέκατο τρίτο κεφάλαιο ασχολείται με τις συναρτήσεις και τα αρχεία και εξετάζονται πόλι θέματα σχετικά με τη χρήση των ορισμάτων και των διόφορων τελεστών. Ακολουθούν τέοοερα παραρτήματα οτα οποία γίνεται μια σύντομη εξήγηση του τι είναι υπολογιστής, ποια είναι η δομή και η χρήση του, ενώ γίνεται αναφορά σε μερικές από τις κυριότερες γλώσσες προγραμματισμού και τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους.

Επίσης γίνεται πάλι αναφορά οτα διόφορα είδη προγραμματιστικών οφολμότων, και προτείνονται τρόποι για την εξάλειψή τους και τη σωστή τεκμηρίωση των προγραμμάτων. Γενικά, στις διακόσιες οαράντα περίπαυ οελίδες του βιβλίου, ο αναγνώστης μαθαίνει να προγραμματίζει μεθοδικό και δομημένα, έστω και αν υπάρχουν μερικές ενταλές της FORTRAN 77 με τις οποίες το βιβλίο δεν ασχολείται. Αλλά πόλι, δεν είναι αυτός ο σκοπός του.

Τα βιβλία μας παραχώρησε ο εκδοτικός οίκος Κλειδάριθμος, Στουρνάρα 27β, Αθήνα, τον οποίο και ευχαριστούμε.



ΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ  
AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Σπάρτης 75, 124 61  
Χαϊδάρη

## ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΕΛΘΟΝ....



Αγαπητό  
USER

Μπράβα για το περι-  
αδικό σας και για την  
φανταστική ύλη που  
βάζετε σε κάθε τεύ-  
χος. Κατά τη γνώμη  
μου είσαι τα ναύμερο  
ένα περιαδικό αυτή  
τη στιγμή στην Ελλά-  
δα. Σε λίγα χρονικά  
διάστημα θα γίνω κά-  
ταχος ενός PC και θα  
ήθελα να μου απαντή-  
σεις σε αρισμένες  
ερωτήσεις μου:

- 1) Σκέφταμαι να αγα-  
ράσω ένα PC-XT και  
θα ήθελα να μου πεις  
αν αυτός ο τύπος  
υπαλαγιστή έχει πρό-  
βλημα με τη VGA;  
(Κάτι έχω ακούσει ότι  
η VGA λειταυργεί κα-  
λά μόνο σε AT, ενώ  
σε απλό XT παραυ-  
σιάζει πρόβλημα.)
- 2) Πόσο κάνει το PC  
Totals Deluxe V5.5 και  
παι μπάρω να τα  
βρω;
- 3) Παια είναι η πιο κα-  
λή γλώσσα προγραμ-  
ματισμού σε PC και  
παια είναι η πιο εύκα-  
λη;  
Τέλος θα ήθελα να  
αναφερθώ σε ένα τε-  
ράστιο θέμα που λέ-

γεται

"Πειρατεία".

Στην Ελλάδα όπως είναι  
γνωστό όλα επιτρέπονται  
και όλα απαγορεύονται. Όλοι  
λένε ότι η "Πειρατεία" (ταυ-  
λάχισταν από την πλευρά  
των καταστημάτων) έχει  
σταματήσει. Κι όμως τα μα-  
γαζί Thomas Saft αντιγράφει  
παιχνίδια για Amiga-Atari  
στην τιμή των 1000 δραχμών  
τα ένα (η τιμή δεν περιλαμ-  
βάνει τη δισκέττα). Θέλεις  
να σου δώσω κι άλλα παρά-  
δειγμα μαγαζιά που αντι-  
γράφει; MR Computer στην  
Κυψέλη.

Εδώ η παικιλία είναι πιο με-  
γάλη και η αντιγραφή δεν  
περιαρίζεται μόνο σε Atari-  
Amiga, αλλά υπάρχουν πρα-  
γμάματα και για PC και για  
Amstrad 6128 σε παλύ καλές  
τιμές. (Τα ότι αντιγράφουν  
προγράμματα τα δυα πια πά-  
νω μαγαζιά το ξέρω, γιατί  
εκεί πάνε φίλοι μου και αντι-  
γράφουν παιχνίδια.)

Τα μαγαζιά που αντιγράφουν  
δεν είναι μόνο αυτά τα δυα,  
αλλά υπάρχουν και άλλα μα-  
γαζιά με δωματιάκια και αρό-  
φους που αντιγράφουν πρα-  
γμάματα.

Όλα αυτά τα ανέφερα γιατί  
είμαι κατά της "Πειρατείας",  
αλλά και γιατί δεν μου αρέ-  
σει να με καραϊδεύουν και να  
διαβάζω σε διάφορα έντυπα  
πληροφορικής ότι η "Πειρα-  
τεία" (τουλάχιστον εδώ στην  
Ελλάδα) έχει πεθάνει.

Υ.Γ.

Πιστεύω  
ότι είσαι ένα  
αντικειμενικό

περιαδικό και ότι είσαι κατά  
της πειρατείας. Ελπίζω ότι  
θα δημοσιεύσεις το γράμμα  
μου και θα μου δώσεις απα-  
ντήσεις στα ερωτήματά μου.

Φιλικά

Γιάννης (J.L.E)

### ● Φίλε Γιάννη

Θα αρχίσω με την "Πειρα-  
τεία", η καλύτερα την ΠΕΙ-  
ΡΑΤΕΙΑ. Ξέρω ότι η ΠΕΙΡΑ-  
ΤΕΙΑ ανθεί στη χώρα μας.  
Αυτό το ξέρουν όλοι, αλλά...  
Ξέρεις εσύ, συμφέροντα.  
Εγώ απλώς συμπεριλαμβά-  
νω το γράμμα σου όπως εί-  
ναι, αφού δεν έχω στοιχεία  
για κανέναν. Από εκεί και  
ύστερα ας αναλάβουν οι αρ-  
μόδιοι.

Όσο για τις ερωτήσεις σου  
1) Υπάρχουν κάρτες VGA  
των 8 και των 16 bits. Αν πά-  
ρεις κάρτα των 8 bits δεν θα  
έχεις κανένα πρόβλημα.  
Απλώς θα είναι πιο αργή.

2) Η τιμή του είναι τσουχε-  
ρή (άνω των 30000).

3) Δεν υπάρχει καλή και κα-  
κή γλώσσα προγραμματι-  
σμού, μόνο καλή και κακή σε  
σχέση με τις ανάγκες μας.

Πρέπει λοιπόν να ξέρουμε  
τις ανάγκες σου για να σου  
απαντήσουμε. Μια εύκολη  
γλώσσα πάντως είναι μια  
(απλή έκδοση) BASIC.

## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ



Αγαπητό USER.

Είναι η πρώτη  
φορά που σου γράφω. Πι-  
στεύω πως με την αλακλή-  
ρωμένη ύλη σου κέρδισες δί-  
καια μια θέση στα χώρα των  
περιαδικών για computers.  
Χάρηκα παλύ όταν είδα τη  
στήλη "Ο Κόσμος Μέσα Από  
Καλώδια", για τα Modems.  
Γι'αυτό θέλω να σε ρωτήσω  
κάτι.

Πρόσφατα αγόρασα αυτό τα  
καταραμένα Modem κι αφαύ  
μου έβγαλε την πίστη για να  
τα συνδέσω, πρηνηθεύτηκα  
τα TELIX και προσπάθησα  
να επικοινωνήσω με κάποια  
Data Bank. Αμ δε!

Με το που ακούγεται τα σή-  
μα του remate Madem από  
τα μεγαφωνάκι του Modem,  
ακαύγανται κάτι παράξενα  
παράσιτα και διακόπτεται  
ξαφνικά η επικοινωνία. Παύ  
αφείλεται αυτό; (Τα Madem  
μου είναι τα internal Maxma-  
dem 1200bps.)

Σημείωση: Φορτώνοντας το  
Telix εμφανίζονται στην αθό-  
νη τα μηνύματα: CTS/RTS  
handshaking disabled, as  
CTS line is low και DRS/DTD  
handshaking disabled, as  
DSR line is low.

Τι σημαίνουν όλ'αυτά και τι  
τα παρακαλεί; Σε παρακαλώ  
βοήθησέ με γιατί μου'ρχεται  
να κάνω κομματάκια τα

modem που το παιδεύω έναν περίπου μήνα.

### Αρης Οικονομόπουλος

Υ.Γ. Εκεί που το αγόρασα μου είπαν ότι φταίνει κάτι strings που πρέπει να βάλω στο configuration του Telix. Το πρόβλημα είναι ότι ούτε αυτοί ξέρουν αυτά τα strings, ούτε όμως αναφέρονται και στο manual του modem. Ποια είναι αυτά τα strings;

#### ● Φίλε Αρη

Πρασπαθαύμε να φέραυμε τα USER στην πρώτη θέση της λίστας των περιοδικών για υπαλαγιστές και άρθρα σαν αυτό με τα modems είναι απαραίτητα. Για τα πρόβλημά σου υπάρχουν τρεις πιθανές λύσεις. α) Ίσως τα modem σου να έχει από πίσω ένα διακαπτάκι που θα εναλλάσσει μεταξύ πρωτακόλλων BELL και CCITT. Θα πρέπει μάλλον να τα γυρίσεις στα CCITT (ανάλαγα με



την τράπεζα που μπαίνεις), αλλά η εναλλαγή, όμως, συνήθως γίνεται αυτόματα. β) Κάτι ανάλαγα με τα α μπαρεί να συμβαίνει και για την επιλογή της ταχύτητας μεταφοράς δεδωμένων. γ) Να μην έχει γίνει σωστά τα initialisation του modem από τα πρόγραμμα (είναι αυτό που σου έχουν πει για τα διάφανα strings). Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο άνοιξε το manual του modem και βρες τα strings εκείνα που χρησιμοποιούνται για τα initialisation (υπάρχουν σίγουρα).

Μετά μπες στα πρόγραμμα και, διαβάζοντας το manual του προγράμματος, γράψε τα στη κατάλληλη θέση (υπάρχει και on-line help στο telix). Αυτά και καλές συνδέσεις.

#### ΓΙΑ ΕΝΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ USER



Αγαπητό USER !!! Κατ'αρχήν συγχαρητήρια σε όλους εσάς που προσπαθείτε κάθε μέρα να ανεβάσετε το επίπεδο του USER. Νομίζω ότι όλοι σας κάνετε μια πολύ αξιόλογη

προσπάθεια και κάθε μήνα γίνεται όλο και καλύτερο. Παρακολουθώ από το τρίτο τεύχος το USER και παρατηρώ σε κάθε τεύχος μια συνεχή βελτίωση. Παρ'όλ'αυτά έχω να διατυπώσω ορισμένα μικροπαράπονα και είμαι σίγουρος ότι αν τα βρείτε λογικά θα κάνετε για όλα μια προσπάθεια, τουλάχιστον, για τη διόρθωσή τους.

Πρέπει να σας πω ότι οι καθυστερήσεις που γίνονται στην έκδοση του περιοδικού (άθελά σας βέβαια) αγανακτούν πολλούς ανυπόμονους αναγνώστες. Επίσης θέλω να πω ότι στο τελευταίο τεύχος πρόσεξα την εμφάνιση μιας καινούριας στήλης, της "Stay Cool", αλλά μόνο για Amiga. Δεν θα ήταν καλύτερο η στήλη να γενικευτεί και να απευθύνεται και σε άλλα είδη computer; Θέλω να επισημάνω επίσης ότι απ'τα τελευταία τεύχη λείπει το ευθυμογράφημα ή αλλιώς "Fatal error, try

# Η ΧΗΜΙΚΗ ΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

COSMIC PATTERNS  
ASTROCALC  
ASTRO LTD  
AIR SOFTWARE  
ASTRO WORD

Α. ΠΑΠΑΓΟΥ 133 - ΖΩΓΡΑΦΟΥ 157.73  
τηλ. 77.76.582

# COMPUTER CENTER

## ΖΩΓΡΑΦΟΥ

ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ

COMPUTER Center  
ΤΩΡΑ

ΣΤΟΥ ΖΩΓΡΑΦΟΥ

Τεραστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

# GAMES

COMPUTERS  
PRINTERS

αναλωσιμα

ολων των εταιριων



again". Ήταν πολύ πετυχημένη στήλη και ήταν η πρώτη που διάβαζα με μεγάλη ευχαρίστηση όταν έπινα στα χέρια μου το USER. Τέλος μου έκανε εντύπωση ότι η στήλη του "Big Trouble" του τεύχους 7 ήταν η ίδια ακριβώς με του τεύχους 6! Αυτό οφειλάταν σε λάθος ή έγινε σκάκιμα; Και επίσης, εγώ, που είχα στείλει κάποιες παλίνδρομες λέξεις όταν είχε βγει το τεύχος 6 τώρα πρέπει να ξαναστείλω για το τεύχος 7;

Παρακάτω παραθέτω ορισμένες προτάσεις, που κατά τη γνώμη μου, αν υλοποιηθούν θα βοηθήσουν το περιοδικό να γίνει καλύτερο.

α) Συγκριτικά τεστ υπολογιστών, εκτυπωτών ή περιφερειακών.

β) Περισσότερα νέα πάνω σε θέματα hardware και software απ'το εξωτερικό. Δηλαδή κάτι αντίστοιχο με τη στήλη "Εδώ Λονδίνο" του Pixel.

γ) Το spell shop ίσως θα μπορούσε να δίνει κάποια ολοκληρωμένη λύση γνωστού adventure ανά μήνα.

δ) Κάποια προγράμματα σε γνωστές γλώσσες προγραμματισμού για τους υπολογιστές που αντιπροσωπεύεις (ένα κάθε μήνο βέβαια).

ε) Τέλος μηνιαία αφίσσα με θέμα παρμένο από κάποιο παιχνίδι, κάποιον ήρωα παιχνιδιού κλπ. (όπως αναφέρει στο γράμμα του άλλωστε και ο Γιάννης Λαζαρίδης).

Αυτές είναι οι προτάσεις μου και ελπίζω ότι με αυτές συνέβαλα έστω και κατά ένα πολύ μικρό ποσοστό στην καλύτερη του περιοδι-

κού. Θα έμενα αρκετά ικανοποιημένος αν δημοσιευτεί το γράμμα μου, έστω και σε επόμενο τεύχος. Ελπίζω να μην σας κούρασα υπερβολικά!!

**Στέφανος Μαρκάκης**

Υ.Γ. Επειδή έχασα τα 2 πρώτα τεύχη του USER, θα μπορούσατε να μου δώσετε κάποιο τηλέφωνο όπου θα μπορούσα να συνεννοηθώ για να τα αγοράσω; Ευχαριστώ.

## ● Φίλε Στέφανε

*Ευχαριστούμε καρ'αρχήν για τα καλά σου λόγια. Οι καθυστερήσεις που έγιναν στεναχωρούν εμάς περισσότερο απ'όλους, αφού δεν είμαστε απόλυτα συνεπείς στους αναγνώστες μας, ιδιαίτερα σε κάποιους σαν εσένα, που συμμετέχουν ενεργά στην καλύτερη του περιαιδίου. Κάποια τεχνικά προβλήματα που είχαμε και έχουμε τελευταία μας φέρνουν αυτή την αναστάτωση. Μη στεναχωριέσαι πάντως, γρήγορα θα επανέλθουμε όταν κανονικό μας ρυθμό. Όσα για τη στήλη Stay Cool, για τους άλλους υπολογιστές τα θέματα καλύπτανται σε στήλες με άλλα όνομα. Τα ευθυμογράφημα, όπως ίσως θα είδες, επανήλθε δριμύτερα (ΕΚΡΗΚΤΙΚΟ). Στα τεύχος 7 αναγκαστήκαμε να επαναλάβουμε τα Big Trouble μετά τη μεγάλη ανταπόκριση που είχε στους αναγνώστες του τεύχους 6. Τα α) και ε) είναι στα υπόψη, αν και μερικώς καλύπτεται ήδη. Στα τεύχος 8 υπήρχε μια ανταπόκριση από την Αγγλία και μια παρουσίαση της εκεί έκθεσης, κάτι που παλύ σύντομα θα καθιερωθεί στη θεματογραφία μας. Η καινούρια στήλη (Τα εγχειρίδια του καλού... παίκτη) και η στήλη των adventures καλύπτουν μάλλον τα θέματα γ. Σχετικά με*

*τις γλώσσες, πολλές περιγράφονται σε αφιερώματα σε κάθε υπολογιστή, κάτι που θα συνεχιστεί και στα μέλλον. Όσο για τα τηλέφωνα, 58.11.532 Αυτά και σ'ευχαριστούμε για τις πολλές, καλές παρατηρήσεις.*

## ΖΗΤΩ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

### ΚΑΤΩ ΟΙ ΔΙΑΦΗΜΗΣΕΙΣ



#### Αγαπητά USER

Απ'τη στιγμή που σε πήρα στα χέρια μου κατάλαβα τη διαφορά μεταξύ του PIXEL κι εσένα. Σχεδόν το 1/3 της ύλης του PIXEL καλύπτεται από διαφημίσεις. Θυμίζει το KAI και άλλα τέτοια περιοδικά - ή κάνω λάθος; Μ'αυτάν τον τρόπο το PIXEL κερδίζει τεράστιο ποσό από τις διαφημίσεις εις βάρος των αγοραστών του, αφού ουσιαστικά ΕΜΕΙΣ πληρώνουμε... διαφημίσεις κι όχι PIXEL. Αυτά όμως, καποτε, θα έχει σαν συνέπεια να μειωθούν οι πωλήσεις του. Και ελπίζω, εάν συμβεί αυτό και οι διαφημίσεις κατακλύσουν το USER, ΕΣΕΙΣ να μην δεχτείτε να παίξετε το εις βάρος μας αυτό παιχνίδι, της απαράβατης εμπορικής διοφήμισης και περιγελασμού.

Επισημαίνω:

1) Ποτέ να μην πλέξεις τα εγκώμια για κάποιο πρόγραμμα χωρίς να το αξίζει, αλλά συνέχισε να είσαι αντικειμενικά.

2) Σταματώντας να βάζεις στα Review την εικόνα του εξωφύλλου κάποιου περιοδικού (που την έχουμε μάθει πια απ'έξω), θα μπορείς να βάζεις περισσότερες εικόνες από το περιεχόμενα των παιχνιδιών.

3) Γιοτί δεν διαφημίζεις παιχνίδια της OCEAN; Θέλω μια υπεύθυνη και ουσιαστική απάντηση. Αν φταις εσύ, δικά σου το κακό. Αν όχι, φταίει η ίδια η OCEAN και αυτοκαταστρέφεται. Κρίμα.

4) Διέκοψε αυτά το "Tips

'n'Tricks" και κάν'το σκέτο "TRICKS".

5) Απορία: Γιατί γράφεις ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER; Δεν είναι καλύτερο το: ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ; Βέβαια τώρα είναι αργά για να μεταφράσεις και το "USER" σε "ΧΡΗΣΤΗΣ", αλλά...

6) Κάποιος ενοχλήθηκε με το MEGA REVIEW. Πώς να γραφτεί; MEGA HIT ή MEGA TOP; - κάτι μου θυμίζουν αυτά. Εγώ προτείνω το "Super Apocalypse" ή αν θες καλύτερα το σκέτο "ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ".

7) Δεν χρειάζεσαι στήλη για το Λονδίνο. Αυτά είναι ανούσιες αθίδες του PIXEL που υπόσχονται χρήματα παρά δόξο. Ούτε τη στήλη του αρχισυντάκτη; (ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ). Αλλά αυτές είναι ο αρχισυντάκτης! Και επειδή σε ένα μήνα θα πάρω Amiga 500:

1) Ποια είναι η καλύτερη οθάνη για την A500;

2) Τι φίλτρο οθόνης να πάρω; Πόσο κάνει αυτά που συνήθως ονομάζουμε "καλύτερο";

3) Δώσε μου πληροφορίες για τις δισκέττες NONAME. Πάσο καλές είναι και τι αντοχή έχουν στο χρόνο;

4) Συμβούλεψέ με για ένα modem με δυνατότητα επικοινωνίας με το εξωτερικό. Ποιο είναι καλά, πόσο κάνει κι αν θα πληρώνω πολλά λεφτά επικοινωνίας με το εξωτερικά.

Συγγνώμη για την κατάχρηση,  
**Β. Λαμπρόπουλος**  
Αλιμος.

## ● Αγαπητέ φίλε

Ας τα πάρουμε με τη σειρά. Τα 1) ξέρεις ότι δεν συνέβαινε, δεν συμβαίνει και δε θα συμβεί πατέ στα περιοδικά με το όνομα USER. Το 2) έχει ήδη αρχίσει να γίνεται σε μεγάλα βαθμό εδώ και μερικά τεύχη και ελπίζω η πληθώρα των εικόνων να



ικανοποιεί εσένα αλλά και όλους τους φίλους μας. Όσα αφορά στην OCEAN... Το 4) είναι ένας τίτλος που έχει σε βάση τη γνωστή αγγλική φράση και... στα κάτω κάτω ένας τίτλος είναι μόνα (αλλά τι περιεχόμενα!!!).

Για τα 5) και τα 6) πρέπει να σου πω ότι στα δικό μας χώρο (των υπολογιστών) έχει επικρατήσει η αγγλική αρολαγία και παρασύρει και παλλές άλλες φράσεις και εκφράσεις μας (φαντάσου τα interactive procedure να τα λέγαμε αλληλεπιδραστική διαδικασία).

Για τα Λανδίνια θα πρέπει να παρατηρήσεις ότι εμείς προσαθήσαμε και θα προσπαθήσουμε να έχουμε μια αυσιαστική ενημέρωση και όχι μια τυπική κάλυψη λευκών σελίδων.

Η στήλη για την έκδοση, τέλας, είναι μια στήλη καθιερωμένη και ακαλουθείται από όλα τα περιοδικά. Αλλωστε είναι χρήσιμη για μια συναπτική παραουσίαση των τεύχους. (Πριν συνεχίσω θα ήθελα να σου πω ότι τα λόγια που διαβάζεις τα γράφει ο αρχισυντάκτης, δηλαδή εγώ.)

Για όσα ρωτάς τώρα. 1) Υπάρχουν παλλές καλές οθόνες στην αγορά (οι κοινές) που συνήθως επαρκούν για "καθημερινή χρήση", αλλά αν επιθυμείς εξειδικευμένη εργασία μάλλον θα πρέπει να αναζητήσεις μια multisync οθόνη (με παλλά, παλλά χρήματα).

2) Υπάρχουν δυο είδη φίλτρων, τα πλαστικά και τα γυάλινα.

Εμείς θα συνιστούσαμε τα γυάλινα. Αυτά είναι ακριβότερα και με τιμές που πακίλουν, αλλά κάποια καλό σταχίζει γύρω στις 5000.

3) ΜΑΚΡΥΑ !!!

4) Όλα τα modems (με ταχύτητα από 1200 και πάνω) μπαρούν να συνδεθούν με ξένες data banks.

Ελπίζω όμως να έχεις παχύ παρταφόλι. BYE!!



## AMIGA & ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό USER

Αρχισα να σε διαβάζω από φέτος το καλοκαίρι και με έχεις εντυπωσιάσει.

Θέλω να σε συγχαρώ και σου εύχομαι να συνεχίσεις την πολύ καλή προσπάθεια που κάνεις. Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500 και θέλω να σου κάνω τρεις ερωτήσεις:

α) Που θα βρω ένα βιβλίο με ελληνικά που να λέει για το DOS της Amiga, για την Amiga Basic και για το Workbench;

β) Που θα βρω ένα βιβλίο με ελληνικά που να λέει για τη LOGO;

γ) Θα ήθελα να μου προτείνεις έναν εκτυπωτή με μέση τιμή. (Εγώ προσωπικά έχω πάρει συμβουλές από γνωστούς, να πάρω τον LC10 II.) Τέλος θέλω να εκφράσω την ειλικρινή ευχαρίστησή μου που είναι το πρώτο μηνιαίο περιοδικό για HOME MICROS και COMPUTER GAMES.

Χριστόφορος

Υ.Γ. Γιατί δεν βάζεις μια στήλη με SCORES που θα έχουν πετύχει αναγνώστες του περιοδικού και για να μην υπάρχουν ψέμματα κάθε τρεις μήνες να περνάνε από το στα γραφεία του περιοδικού; (Για τους αναγνώστες

που βρίσκονται στην επαρχία ή γενικά μακριά, βέβαια, δεν γίνεται αυτό, αλλά για τους κοντινούς αναγνώστες;)

Σε ευχαριστώ.

● Φίλε Χριστόφορε

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ελπίζουμε να έχουμε πάντα τέτοια απήχηση σε όλους. Όσα αφορά στις ερωτήσεις σου τώρα, τα βιβλία μπαρείς να τα βρεις στα ειδικευμένα βιβλιοπωλεία, στα κέντρα της Αθήνας και ειδικότερα στη "Silicon Valley", οδό Στουρνάρη(α). Για τον εκτυπωτή καταλαβαίνεις ότι δεν είναι δυνατό να σου προτείνω κάποιον συγκεκριμένο. Μπαρώ όμως να σου πω ότι θα πρέπει, εκτός από τα χρήματα, να σκεφτείς την αξιοπιστία του μηχανήματος, τη γρηγοράδα, την ανταχή, το θόρυβο και, φυσικά, την ανάλυση. Ολ'αυτά, βέβαια, εξαρτώνται από το σκαπό για τον οποίο τον θέλεις. Για την πρότασή σου, τέλας, είναι μάλλον δύσκολο να πραγματοποιηθεί προς το παρόν, αλλά ταυτόχρονα είναι και μια παλύ καλή ιδέα για τα μέλλον.

## ADLIB ΚΑΙ ΟΜΙΛΙΑ



Αγαπητό μου USER

Πρώτα απ'όλα, θα ήθελα να

σε συγχαρώ για την καταπληκτική σου ύλη.

Εγγραφα στο περιοδικό σας διότι ξέρω ότι θα πάρω μια σωστή απάντηση (σε αντίθεση με άλλα περιοδικά του είδους). Θα ήθελα λοιπόν να σε ρωτήσω αν η κάρτα ήχου ADLIB (την οποία πρόσφατα απέκτησα) μπορεί να "μιλήσει".

Να παρουσιαστεί δηλαδή ψηφιοποιημένη ομιλία όπως κάνουν όλοι οι αξιόλογοι υπολογιστές. Φυσιολογικά θα έπρεπε, εφόσον το φτωχό μονοκάναλο μεγαφωνάκι του PC μπορεί.

Η ADLIB έχει έντεκα κανάλια, σε αντίθεση με την AMIGA και τον ST που έχουν οκτώ και έξι αντίστοιχα.

Εάν λάβουμε υπόψη μας τα στοιχεία αυτά, κάποιος PC που "φοράει" την συγκεκριμένη αυτή κάρτα, δεν μπορεί να παράγει καλύτερο ήχο από τους φημισμένους δεκαεξάμπιτους Home; Εάν η απάντηση είναι ναι, τότε ο PC (μαζί με την ADLIB) θα μπορεί να "μιλήσει" καλύτερα από την AMIGA. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Φιλικά

Αλέξανδρος Κύρτης

● Φίλε Αλέξανδρε

Μα φυσικά και σου έχουμε έτοιμη την απάντησή σου. Οντως, η κάρτα ADLIB έχει καλύτερα ήχα από τους υπαλαγιστές που προανέφερες, μια και έχει 11 κανάλια (κάποια απ'αυτά είναι υπαχρωματικά percussian). Τα πρόβλημα είναι ότι η κάρτα έχει chips FM ήχου και όχι D/A και A/D converters, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για την αμιλία των υπαλογιστών.

Συνέπεια αυτού είναι ότι δεν έχει τη δυνατότητα "αμιλίας". Sorry. Πάντως ο ATARI περισσότερο από την AMIGA είναι φημισμένος για τα φεβέρ SAMPLERS του (βλέπε, ή μάλλον άκου ADAP).



## ATARI USER



Αγαπητό  
USER

Κατ'αρχήν θέλω να σε συγχαρώ για τα παλύ καλά θέματά σου. Σκέφταμαι σε λίγες μέρες να πάρω έναν ATARI 520 STFM. Εχω όμως και λίγες ερωτήσεις:

- 1) Μέχρι πόσα MB μπαρεί να επεκταθεί η μνήμη του ATARI ST;
- 2) Παιο είναι τα καλύτερα Flight Simulator στan ATARI ST εκτός από τα F-16 Combat Pilot;
- 3) Θα βγει το STAR TREK V στan ATARI ST και στην AMIGA;
- 4) Τα Big Mouth δεν χρειαζόταν να βγει. Καλά θα κάνετε να τα ξαναβάλετε. Τέλος θα ήθελα να πω ότι τα USER είναι παλύ καλύτερα από τα PIXEL.

Φιλικά  
Παναγιώτης  
Βούλγαρης  
Κηφισιά

Υ.Γ. Φίλε Γ. Λαζαρίδη, τα καλύτερα περιαιδικό της Αγγλίας είναι τα C+VG και όχι τα ACE.

● Φίλε Παναγιώτη  
Η μνήμη του ATARI ST μπορεί να επεκταθεί μέχρι τα 2MB on board και μέχρι 4MB εκτός πλακέτας. Αλλά δε χρειάζεται να έχεις τόσο μνήμη για να παίζεις FALCON. Όσο για το STAR TREK V, δεν μας έχει έρθει καμιά ειδοποίηση από την εταιρεία. Να είσαι σίγουρος ότι μόλις έχουμε κάποιο νέο θα το δημοσιεύσουμε στα PREVIEWS και μετά... REVIEW. Για τη στήλη, τέλος, πιστεύω ότι την αναπληρώνουν οι τόσες άλλες καλές στήλες στήλες του

περιοδικού USER, που η απουσία της δεν έγινε καν αισθητή.

## "USER" USER



Αγαπητό USER  
Πραγματικά η έκ-

πληξή μου ήταν μεγάλη όταν ανακάλυψα ότι υπάρχει ένα περιαιδικό κατάλληλο για τους καμπιούτερς όπως εσύ. Από την πρώτη στιγμή με συνάρπασες. Συνεχίστε την προσπάθειά σας και σίγουρα θα γίνετε το καλύτερο περιαιδικό.

Εχω έναν Amstrad 6128 περίπου ένα χρόνο. Συνήθως ασχολούμαι με τα παιχνίδια και για καλύτερή μου γνώση αγοράζα ένα περιαιδικό ονόματας P...L. Είχα όμως ένα παράπανα. Στα REVIEWS παυ έκανε για τα παιχνίδια δεν αναφερόταν πατέ στan 6128 και αι εικόνες παυ έβαζε ήταν συνήθως από AMIGA ή ATARI ST. Όμως παρατήρησα ότι τα δικό σας περιαιδικό δεν αναφέρεται συγκεκριμένα σ'έναν υπαλαγιστή αλλά σ'όλους. Αυτός είναι και ένας από τους λόγους παυ διέκαψα τις σχέσεις μου με τα πρηνγούμενο περιαιδικό.

Για την δική σου ανάπτυξη θα σου έδινα μια ιδέα. Δώσε βάση στη στήλη "Spell Shop" και ζήτη από τους αναγνώστες σου να στείλουν ο,τιδήποτε λύσεις έχουν και απαντήσεις. Ακόμα θα είναι καλύτερα να αναπτύξεις τη στήλη "Tips'n'Tricks".

Τώρα θα σου πω την απορία μου.

Στη στήλη "Tips'n'Tricks" πχ για τα παιχνίδια "JACK THE NIPPER II" λες: δώσε POKE & 705C,0 για να απακτήσετε άπειρες ζωές. Μαυ λες σε παρακαλώ πως να δώσω αυτά τα POKE;

Τι να κάνω για να απακτήσω άπειρες ζωές; Χρειάζεται κάποια πράγμαμα; Αυτή η απαρία με βασανίζει μήνες. Σε παρακαλώ δώσε μου λύση.



Γιατί δε διαργανώνεις διαγωνισμάς με δώρα; USER πρηνγώρα, σε θέλει όλη η χώρα.

Με αγάπη

Σταμάτης Ασπρόπουλος

● Φίλε Σταμάτη  
Σ'ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια. Μας δίνεις δύναμη για τη συνέχεια. Όσο για τα POKES, μάλλον θα πρέπει να προμηθευτείς κάποιο ειδικό προγραμματάκι "LOADER", όπου θα γράψεις τα POKES, ακολουθούμενα από το όνομα του προγράμματος που θέλεις να φορτώσεις.

## ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ

## ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ



Αγαπητό USER

Εταιμαζόμαυν να σου στείλω ένα γράμμα στις 9 Σεπτεμβρίου με κάποιες υποδείξεις όπως για τα Tips και για τα καυπόνια των συνδραμών, των αγγελιών και του Mail Order, αλλά τα έβαλες σε ξεχωριστό φύλλα και με πρόλαβες. Αλλά πρέπει να σου πω ότι τα τεύχος 5 ήρθε στην Κέρκυρα στις 13 Σεπτεμβρίου και άτι τα 6 δεν έχει έρθει ακόμα. Δεν ναμίζεις ότι κάτι πρέπει να γίνει γι'αυτό;

Υπάρχει όμως και η άλλη όψη του ναμίσματος: Πρώτα έχεις παλλά PREVIEWS (ίσως

περισσότερα από τα Camputer Games) αλλά χρειάζεται και κάποια άλλη στήλη για τα Arcades (τα εικασαρικάφανα), ώστε να ξέραι να αναγνώστες και να μπορούν να συγκρίνουν τα conversions. Κάτι άλλα, όμως, παυ δεν μου άρεσε είναι ότι μικρύνετε τα μήκας του περιαιδικού.

Σίμος Πλούμας  
Κέρκυρα

Υ.Γ. Στα διαγωνισμό για τα POSTERS πώς είναι δυνατό να είναι παλύς ο χρόνας αφάυ ήρθε εδώ 13 Σεπτεμβρίου;

● Φίλε Σίμο  
Δυστυχώς δεν είσαι ο μόνος που διαμαρτύρεται για κάτι τέτοιο. Αυτό το πρόβλημα υπάρχει σε πολλά μέρη της Ελλάδας, αλλά και της Αθήνας (!!!) και ήδη προσπαθούμε να το αντιμετωπίσουμε.

Θα πρέπει να ξέρεις όμως ότι δεν φταίει το περιοδικό γι'αυτό. Όσο για τα υπόλοιπα, επιθυμία μας είναι να προλαβαίνουμε τις παρατηρήσεις των αναγνωστών πριν ακόμα αυτές γίνουν. Το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου (116 σελίδες !!!) το δέχναι αυτό.

Αυτά και εμείς συνεχίζουμε ακάθεκται τα USER μας.  
BYE BYE!!

# ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

**Π**

έρασαν μερικά τεύχη όπου δεν είχαμε συμπεριλάβει στις σελίδες του περιοδικού κανέναν πραγματικό διαγωνισμό (από τον Ιούλιο).

Τα Χριστούγεννα όμως, η γιορτινή ατμόσφαιρα και ο καινούριος αρχισυντάκτης, επιβάλλουν έναν πρωτότυπο όσο και χαρούμενο, γιορταστικό διαγωνισμό με αρκετά δώρα.

Θέλουμε, λοιπόν, να μας στείλετε κάποιο (ή κάποια) σκίτσα σας. Το περιεχόμενο, βέβαια, πρέπει να έχει σχέση με τους υπολογιστές και θα είναι χιουμοριστικό.

- Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει παιχνίδια αξίας 10.000 δραχμών για τον υπολογιστή του.

- Ο δεύτερος νικητής θα κερδίσει παιχνίδια αξίας 5.000 δραχμών για τον υπολογιστή του.

- Ο τρίτος νικητής θα κερδίσει ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή του.

Τα καλύτερα σκίτσα θα δημοσιευθούν και... ποιος ξέρει; Κάποιοι από σας ίσως γίνουν συνεργάτες του περιοδικού που τόσο αγαπάτε.

Στείλτε μας τα σκίτσα σας μέχρι τις 20 Ιανουαρίου, στη διεύθυνση

**ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12761 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟ  
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ**





## 31 ΦΛΕΒΑΡΗ

(Κ Α Ι Β Α Λ Ε)

(ΣΤΗ ΓΙΑΦΚΑ ΤΗΣ 31 Φ(λεβάρη) /ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ USER)  
(ΕΠΕΙΔΗ ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΞΑΝΑΣΧΟΛΗΘΕΙ ΜΕ ΠΡΟΚΥΡΗΞΕΙΣ ΤΕΤΟΙΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ  
ΜΕ ΜΕΤΑΦΡΑΣΕΙΣ ΕΝΤΥΠΩΝ WALT DISNEY ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΝΑ ΔΕΙΞΕΤΕ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ)

Θέλοντας να δικαιολογήσουμε την τελευταία μας τρομοκρατική επίθεση, θεωρούμε χρέος μας να αναφέρουμε ότι ήταν μια πράξη συμπαράστασης προς τους φιλάθλους του Ολυμπιακού.

Η επιτυχία της απόπειράς μας οφείλεται στην πολύ καλή μηχανοργάνωση που είχαμε και που την προμηθευτήκαμε από το Λινιόν Μάρκετ, που βρίσκεται Θεμιστοκλέους 50 στον Πειραιά.



Στόχος μας και αντικειμενικός μας σκοπός είναι η διαφύλαξη της Ειρήνης (της γειτόνισσας) και θα το πετύχουμε αυτό, ακόμα κι αν χρειαστεί να κάνουμε πόλεμο. Η αυταρχικότητα του πρώην αρχισυντάκτη δε θα περάσει. (Ευτυχώς δε μου ξέφυγε το "πρώην".) Όλοι μαζί ενωμένοι πρέπει να φροντίσουμε να διαφυλάξουμε τα συμφέροντά μας, για να γίνει πραγματικότητα το όραμα για ένα καινούριο USER χωρίς αυταρχικούς αρχισυντάκτες, χωρίς μαστίγια και χωρίς δωμάτια βασανιστηρίων. Αλλά τώρα δείτε κάτι που σας ενδιαφέρει και μετά τις διαφημίσεις θα είμαστε πάλι μαζί.

Θέλετε να κάνετε κι εσείς τη δικιά σας τρομοκρατική επίθεση; Τώρα ήρθε η ευκαιρία που περιμένατε. Μεταφερόμαστε σε άλλη γιάφκα και κάνουμε διάλυση. Πουλάμε καινούριες και μεταχειρισμένες ρουκέττες, πυροβόλα, χειροβομβίδες, νάρκες, όπλα, σφαίρες και ό,τι όργανο θέλετε για να γίνετε επιτυχημένος τρομοκράτης. Και οι τιμές; Τιμές 31 Φ.

Τηλεφωνείστε αμέσως τώρα στο 31.31.313, εσωτερικό 313, ή καλύτερα περάστε από τα γραφεία μας, πολυτεχνίου 31, δέκατο τρίτο



υπόγειο,  
στο κέντρο της  
Αθήνας, δυο βήματα από το κρυσφηγείο σας. (Οι τιμές είναι για ό,τι υπάρχει σε στοκ, γι'αυτό και δεν έχουμε καμία ευθύνη για οποιαδήποτε αναπροσαρμογή στις παρούσες τιμές.)

Επίσης, για να αναδείξουμε τις ηθικοκοινωνικοπολιτικές αναρχικοοικονομικές (ουφ) μας αρχές, θέλουμε να τονίσουμε τα πλουραλιστικά έθιμα της σύγχρονης ρεαλιστικής υποκίνησης της εγωκεντρικής και εσωστρεφούς κοινωνίας μας, που έχει σαν άμεση συνέπεια την οδήγηση του ανθρώπινου είδους στο εσωτερικό πλέγμα της σχολικής εμπειρίας που σφραγίζει τη ζωή του ατόμου και τον αναγκάζει να επισκεφτεί τον ψυχολόγο του, δίνοντάς του έτσι ένα αίσθημα υπεροχής απέναντι στον ανώτερο νεωτεριστή του αρχαϊκού γένους.



Αν πάρετε τη γνώμη του παιδαγωγού ή του κοινωνιολόγου σας, θα καταλάβετε ότι η συγχρονιστική ψυχολογία συχνά δανείζεται μεθόδους και τεχνικές (κάτι που κάνει και το USER από τα ξένα περιοδικά) για τη δημιουργία πειραματικών εργαστηρίων και για

την εξεύρεση νέων μεθόδων που θα οδηγήσουν στην ανάδειξη του βαθμού σχέσης που υπάρχει ανάμεσα σε δυο καταστάσεις, γεγονότα ή χαρακτηριστικά και αποτελεί βάση των στατιστικών τεχνικών. Πάντως ακόμα κι αν δεν συμφωνείτε με τα προηγούμενα φιλοσοφικά μεγαλουργήματα, θα πρέπει να ξέρετε ότι η ψυχοφυσιολογία είναι κλάδος της ψυχολογίας πολύ συγγενικός τόσο με την πειραματική ψυχολογία, όσο και με τη βιολογία και τη φυσιολογία.

Συγγενικές με την ψυχοφυσιολογία επιστήμες, που τα τελευταία χρόνια έχουν μεγάλη ανάπτυξη, είναι οι νευροφυσιολογία και η ψυχοφαρμακολογία (άσε πια την ψυχολογία του τρομοκρατημένου τρομοκράτη - ειδικά τώρα με τον καινούριο νόμο...). Αλλά ως επιστρέψουμε στο τρομοκρατογράφημά μας.



Τα Χριστούγεννα είναι στη σκέψη μας.

Τι καλύτερο λοιπόν από ένα δωράκι που θα κάνεις μπαμ; !!

Ένα δωράκι που θα εντυπωσιάσει το φίλο σας (που να'ξερε) και θα αφήσει βαθιά χαραγμένα επάνω του τα σημάδια της φιλίας σας. Εδώ είμαστε οι ΠΡΩΤΟΙ. Αναλαμβάνουμε και τη διεκπεραίωση της εργασίας. Πολλές φορές οι εφημερίδες έχουν δημοσιεύσει δουλειές μας. Προτιμήστε μας, είμαστε οι ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ.

31 Φ

# ATHENS CLUB

ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ Η SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΦΩΝΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΙΘΑΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙΑΚΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ 16-BIT COMPUTER ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΗ ΣΤΗΝ TV ΣΤΟ MONITOR

ΚΑΙ ΣΕ COIN-OP ΚΟΝΣΟΛΑ

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΦΤΑΣΕ ΛΕΓΕΤΑΙ MEGA DRIVE ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ 16-BIT

Η ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΟ GAMEPLAY

ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ CATRIDGES

ΕΤΣΙ ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ AMIGA 500 ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ (JOYSTICKS, GENLOCK, SYNCRO-EXPRESS, ACTION REPLAY, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ, DRIVES Κ.Λ.Π.) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (PC ENGINE SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATARI 2600 GAME BOY NEO GEO Κ.Α.)

## GAMES ΓΙΑ AMIGA 500

SATAN  
NIGHT BREED  
KILLING GAME  
DAYS OF THUNDER  
THE SPY WHO LOVED ME  
SUBBUTEO  
GREMLINS  
WINGS OF DEATH  
TEAM YANKEE  
MANIX  
ORIENTAL GAMES  
APPRENTICE  
PUNKS  
BAR GAMES  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

SEGA MEGA DRIVE  
& 7 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & JOYSTICK  
& TV MODULATOR  
47.000 & ΦΠΑ

## CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE

COLDEN AXE  
SUPER G.P. MONACO  
BATMAN  
MOON WALKER  
PHELIOS  
ESWAT  
KLAX  
COLUMNS  
SUPER BASKETBALL  
SUPER SHINOBI  
D.J. BOY  
ZOOM  
GOLF  
THUNDER FORCE III  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE HARDWARE  
Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η  
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176-73 ΚΑΛΛΙΘΕΑ  
ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691



# ΕΚΚΛΟΓΕΣ '90

**Τ**ο USER πάντα πρώτο σε ιδέες κτλ, κτλ, ετοίμασε μία ψηφοφορία, στην οποία ΕΣΕΙΣ θα λάβετε μέρος. Ξεχάστε όλα τα TOP 10, 20, 23635 και 3786475 που ξέρατε μέχρι σήμερα.

ΕΣΕΙΣ θα δημιουργήσετε ένα πίνακα με τα καλύτερα παιχνίδια του 1990, με την αντικειμενική σας γνώμη. Χωρίς να λάβετε υπόψη σας reviews ή διαφημίσεις οποιουδήποτε περιοδικού, ελληνικού ή ξένου, θέλουμε ΕΣΕΙΣ να μας πείτε ποιο κατά την γνώμη σας ήταν το καλύτερο παιχνίδι του 1990. Έτσι πιστεύουμε ότι θα δημιουργηθεί ένας πίνακας που θα είναι πέρα ως πέρα πραγματικός, δε θα βασίζεται στις πωλήσεις των παιχνιδιών, δε θα έχει φτιαχτεί από εταιρείες, δε θα κρύβει συμφέροντα... και θα ανταποκρίνεται πλήρως στην ελληνική πραγματικότητα. Και όχι μόνο αυτό, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουπόνι που βρίσκεται κάπου εδώ γύρω, οπότε και δεν χρειάζεται να μας στείλετε τις προτιμήσεις σας σε δήλωση του νόμου 105 με σφραγίδα της αστυνομίας για το γνήσιο της υπογραφής!!!

ΕΜΕΙΣ, απλώς θα ταξινομήσουμε και θα βγάλουμε τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας μέσα από τα τρισεκατομμύρια των απαντήσεων που θα κατακλύσουν το περιοδικό κλαψ...

Αυτό που θέλουμε λοιπόν από ΕΣΑΣ είναι να μας δώσετε τα:

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ARCADES

Εδώ περιλαμβάνονται όλα τα shoot'em ups , platform games, τα παιχνίδια αθλητικού περιεχομένου, καθώς και ό,τι άλλο δεν μπορεί να μπει σε κάποια από τις παρακάτω κατηγορίες (όχι Ηλία, το Dungeon Master ΔΕΝ είναι shoot'em up...)

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES

Εδώ περιλαμβάνονται και όλα τα παιχνίδια στρατηγικής (όχι Αντώνη, το Kick Off ΔΕΝ είναι παιχνίδι στρατηγικής...)

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ SIMULATIONS

Εδώ περιλαμβάνονται εμμ.. μόνο τα simulations(!?) (όχι Rennato, το Pacman ΔΕΝ είναι simulation...)

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΥ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

Αυτονόητο.

### ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Μα είναι φυσικό ότι θα βγει το...

### ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΗΧΟ

Χωρίς αμφιβολία είναι το...

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ COIN'OP

Τα πενηντάρικά που έφαγα στο...

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΤΑΙΝΙΑ

Όταν είδα την ταινία...

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8 Bit

Μα καλά, σε Spectrum βλέπω τώρα το...

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 16 Bit

ΟΥΑΑΟΟΟΟΥ!!!!

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αν δεν το'βλεπα δεν θα το πίστευα!

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ

Δεν έχει manual, εγκυκλοπαίδεια έχει το...

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΙΑ SOFTWARE

???

### ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ

Δεν είναι καλά οι άνθρωποι...



## Κ Ο Υ Π Ο Ν Ι

Δηλώνω ότι σαν αναγνώστης του USER αισθάνομαι εθνικά υπερήφανος και συγχρόνως την υποχρέωση να λάβω συμμετοχή στην ψηφοφορία για τα καλύτερα παιχνίδια του 1990. Εάν δεν μείνω ευχαριστημένος από το προϊόν, έχω δικαίωμα αφού περάσουν 46 χρόνια, να το επιστρέψω και να πάρω πίσω στο ακέραιο, το μελάνι που ξόδεψα για να συμπληρώσω το παρακάτω κουπόνι.

ΟΝΟΜΑ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ .....

#### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ARCADES

01 .....  
02 .....  
03 .....

#### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES

01 .....  
02 .....  
03 .....

#### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ SIMULATIONS

01 .....  
02 .....  
03 .....

#### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΥ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

01 .....  
02 .....  
03 .....

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ .....

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΗΧΟ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ COIN'OP .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΤΑΙΝΙΑ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8 Bit .....

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 16 Bit .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΙΑ SOFTWARE .....

ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ .....



➔ Πωλείται σκληρός δίσκος για Atari ST, χωρητικότητας 30 MB και με ένο χρόνο εγγύηση. Πληροφορίες στο τηλ: 6438784

➔ Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε κολή κατάσταση. Αλέκο τηλ: 5811532

➔ Αντιπροσωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

➔ Πωλείται φανταστικά SAMPLER για τον ATARI ST. Είναι το ST REPLAY 4 της Microdeal, με δυνατότητα sampling 5-50KHz, αναπαραγωγή sample 1-100KHz, πρόγραμμα sample editor, spectrum analyser, drum machine, special sound FX. Το πρόγραμμα είναι ORIGINAL και λειτουργεί σε οσπρόμοιο ΚΑΙ σε έγχρωμο monitor. Περιλαμβάνει δισκέτες και CARTRIDGE. ΤΗΛ. 58.20.399 Δημήτρης.

➔ Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινη οθάνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθάνη 77000. Τηλ: 6438784

➔ Πωλητής ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικά κοτόστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

➔ Πωλείται επέκταση μνήμης στο 1MB για Atari STE. Τιμή 19.000! Οποιοσ προλάβει. Επίσης εξωτερικά drive για Amstrad 6128. ΣΩΤΗΡΗΣ τηλ. 5820399 8.30-17.30

➔ COMMODORE 64-128 Έχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κοσέτα και παραλάβετε οπο τα εξωτερικά σε δισκέτο κάθε μήνα. Χρήστος 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

➔ Πωλείται Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με modulator + προγράμματα + joystick. Τιμή 85000. Στέφανος τηλ: 5912720 (οπάγευμο)

➔ ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 6128 σε άριστη κατάσταση με ελληνικά και ξένο manual, πολλά προγράμματα και παιχνίδια και ένα καινούργιο joystick. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ: 4525394 Ηλίας (18.00-21.00).

➔ ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής AMSTRAD

1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθάνη. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 6712100

➔ AMIGA Desk Top Video Τώρα και στην Ελλάδα! Υπάτιλοι, βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκοσέτα σας (VHS, VHS). Επίσης κοτοσκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κοτόπιν συμφωνίας. Τιμές λογικές. Renato τηλ: 9844505 fax: 9827479

➔ EUROPC, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΤΙΜΕΣ 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221

➔ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ, ΕΜΠΕΙΡΟΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, MSDOS, BASIC, FRAMEWORK III, DBASE κ.ο. ΤΗΛ. 9700831, Κύριος Θανάσης.

➔ Μνήμες, Τοπίκιο DRAM Αμερικής (DIP, SIMM), κοινούργιο εγγυημένο. Όλες οι ταχύτητες. Τιμές προσφοράς. ΣΠΥΡΟΣ 8829736. Sega Megadrive, 2 Joysticks, Παιχνίδι 85000 δρχ. Τηλ: 5983837 Γιάννης.

➔ Πωλείται Commodore 128 με disk drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ. 6657825 5-9 μ.μ.

➔ Amiga: Τέλειο ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικά original πρόγραμμα. 2 δισκέτες και manual. 8614265-8617222 Θεόφιλος.

➔ Πωλούνται ATARI STFM και έγχρωμο monitor Philips στις καλύτερες τιμές της αγοράς, 140000 μαζί. Επίσης πωλείται Amstrad 6128 με εκτυπωτή. Τηλ. 64.47.595 Μιλτος.

➔ Πωλείται τηλεκατευθυνόμενα, θερμικά, τετροκίνητα buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, τηλεκατεύθυνση 2κάναλη HIITEC, στάρτερ και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται άλο μαζί 120.000 δρχ. Σχεδόν αχρησιμοποίητο. Πληροφορίες στο τηλ. 58.20.399 οπά 8.30-4.30 Τάσος.

➔ Πωλείται modem lexis στο 300 - 600 - 1200 bauds, μαζί με software και καλώδιο για PC. Τιμή 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες στο τηλ 58.20.399 οπά 8.30-4.30 Τάσος.

# ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φτηνό και ελεγμένο υπολογιστή;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

## ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρία που έχει εφοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγαλύτερη εταιρία στον χώρο Η/Υ προσφέροντος άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στο μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	109.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC-1 EGA MONITOR, MOUSE	115.000
ATARI 520 STFM οπό...	75.000
ATARI 1040 STFM οπό...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISK 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	47.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	28.000
AMIGA DISK DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ... 6438784

EASYTECH - ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 114 72

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ



# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ                      ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ                      ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο: .....

\* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.  
\* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ  
\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

\* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... ΤΚ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .....

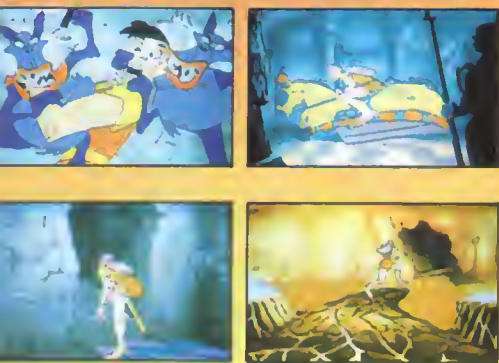
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: .....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.



SULLIVAN BLUTH PRESENTS **DRAGON'S LAIR** ESCAPE FROM

# SINGE'S CASTLE



AMIGA GRAPHICS SCREENS

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Υπάρχουν νέα σενάρια και χαρακτήρες που κάνουν το Escape from Singe's Castle την καλύτερη συνέχεια της εικονογραφημένης φανταστικής περιπέτειας, που έχει το ρεκόρ πωλήσεων όλων των εποχών.

## DRAGON'S LAIR

Αναμφισβήτητα το πιο συναρπαστικό παιχνίδι για home computer, που έχετε δει ποτέ!

ΜΗ ΧΑΖΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



## SPACE ACE

Το ασίγητο animation το κάνει μοναδικό. Δείτε το παιχνίδι και σίγουρα θα σας συναρπάσει

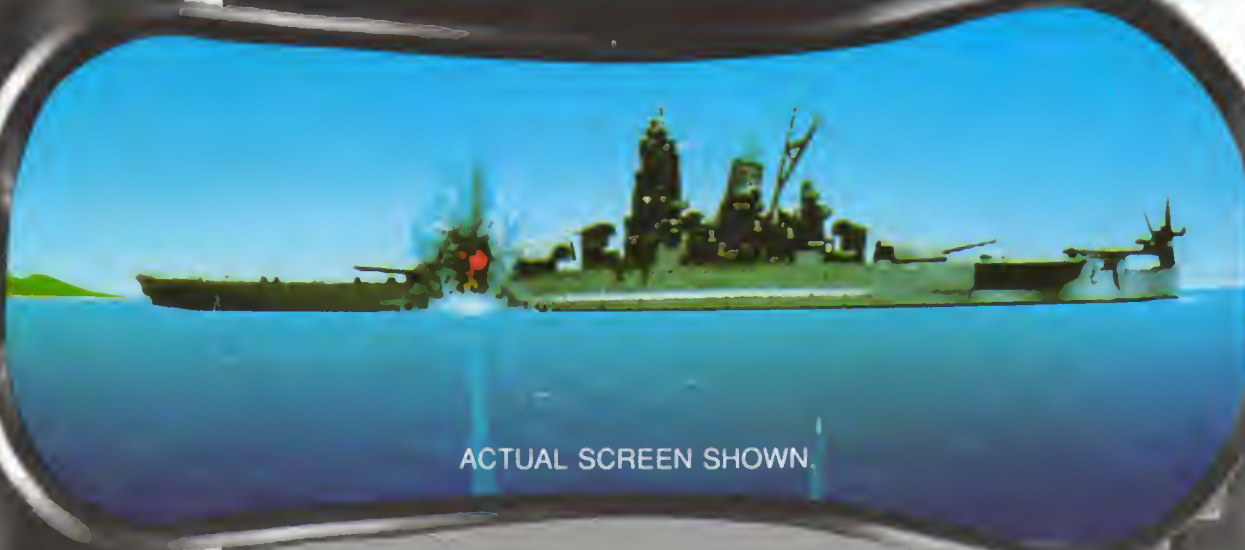
LAMIA - GREECE  
TEL: 0231-3390





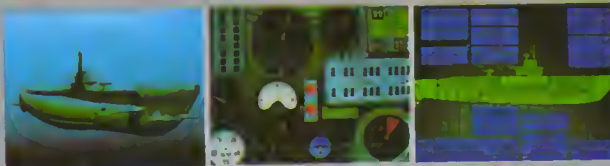
# SILENT SERVICE II<sup>TM</sup>

One already hit.  
Number two is even more explosive.



ACTUAL SCREEN SHOWN.

Το 1986, το Silent Service I ήταν εξομοίωση του Χρόνου γύρω από τον κόσμο. Τώρα επιστρέφει στο Silent Service II, εξομοιώνοντας υποβρύχιο μάχη του δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου κ' είναι πιο ενδιαφέρον από ποτέ.



- καταπληκτικά γραφικά - VGA, EGA, Tandy 16 color
- ρεαλιστικοί ήχοι κ' μουσική
- πιο πολλές επιλογές για το παιχνίδι
- νέες αποστολές κ' σενάρια

Μην το χάσετε

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

U.S.N. BUSHIPS  
SUBMARINE PERISCOPE

DESIGNER  
RESEARCH  
STAGE NY